ARCHÉO AT
ARCHÉOTHÉMA 31
Histoire et archéologie
novembre-décembre 2013

Jouer pour grandir

Jeux d'adresse

Jeux de société

Jeu ou non ?

Jeux et jouets gréco-romains

www.archeothema.com

L 13248 - 31 - F: 8,00 € - RD

BOUCHES-DU-RHÔNE
Un camp de prisonniers de guerre à Miramas

MARSEILLE
Le nouveau visage du Musée d'histoire

BAYEUX
Le bâton des chevaliers de la tapisserie de Bayeux

AT Édito

par Bruno Bioul
Rédacteur-en-chef

Comme vous en avez l'habitude maintenant, vous allez découvrir grâce à ce nouveau numéro d'*Archéothéma*, combien l'Antiquité classique nous apparaît à la fois si familière et si différente. Par l'étude des textes et l'analyse des découvertes archéologiques, les pratiques ludiques antiques constituent un champ d'étude absolument fascinant qui réserve quelques surprises étonnantes. En effet, certains jeux pratiqués par les Grecs et les Romains, certains jouets qui ont accompagné leur enfance comme les hochets, la toupie, le cerceau ou la dinette, n'ont pour ainsi dire pas changés. Les Anciens les utilisaient tout comme nous, avec la même sensibilité, la même excitation, la même envie de s'amuser et de se distraire. Se retrouver entre amis pour se lancer des défis ou s'isoler afin de cultiver son imagination et créer son propre univers étaient des démarches qui s'inscrivaient naturellement dans la société gréco-romaine car le jeu constituait aussi une activité cruciale pour l'épanouissement des individus. Quelques jeux ont également évolué et ne se pratiquaient pas tout à fait comme aujourd'hui : par exemple le cerceau qui paraît avoir été l'affaire des adolescents et des jeunes adultes ; les poupées qui ont certainement joué un rôle funéraire et symbolique important ; les osselets ou les dés, les billes et quelques jeux de table comme le jeu des cinq lignes ou celui des douze points (un jeu de la famille du tric-trac) qui étaient pratiqués selon des règles qui n'ont plus cours aujourd'hui. Enfin, certaines pratiques ludiques nous sont totalement étrangères : l'*ephedrismos*, la marelle ronde, le jeu de noix ou les énigmatiques *spintriae* sont à découvrir absolument. Sans oublier les pratiques amoureuses voire érotiques qui ne sont jamais loin non plus des jeux de groupes : séduire par le jeu était déjà un jeu en soi ! Pour traiter ce thème assez peu connu, ce numéro d'*Archéothéma* est organisé autour de quatre grands chapitres : Jouer pour grandir ; les jeux d'adresse ; les jeux de société ; jeu ou non ?, ce dernier chapitre regroupant des objets dont la fonction ludique est sujette à caution. Vous y trouverez aussi quelques règles qui ont été traduites et/ou reconstituées grâce aux textes anciens, et une iconographie soignée avec notamment une étonnante tour utilisée pour lancer les dés. Alors, plongez-vous vite dans ce dossier, retrouvez votre âme d'enfant et… « amusez-vous bien ! ». AT

AT ARCHÉOTHÉMA
Revue d'histoire et d'archéologie

Revue bimestrielle - 6 numéros par an
Rédaction : Archéothéma
11, rue de l'Auxois — 21121 Fontaine-lès-Dijon
06 73 38 55 15 / b.bioul@archeothema.com
Diffusion : MLP
Abonnements et ventes de numéros :
À ADRESSER À : Archéothéma–Archeodunum
500, av. Juliette Récamier, 69970 Chaponnay
TÉL : 04 72 89 40 53. FAX : 04 72 89 54 04
Tous les numéros de la revue sont disponibles
Archéothéma est éditée par
Archeodunum SAS, 500, av. Juliette Récamier
69970 Chaponnay / **04 72 89 40 53**
info@archeothema.com
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Frédéric Rossi
RÉDACTEUR-EN-CHEF : Bruno Bioul
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Wladimir Dudan
RÉDACTION : Josselin Derbier
SECRÉTARIAT DE RÉDACTION : Valérie Pagliasso / 04 72 89 40 53
RESPONSABLE DES PUBLICITÉS : Jacqueline Vivian
06 30 61 20 73 / pub@archeothema.com
Revue imprimée en France par l'Imprimerie Moderne de l'Est
N° de commission paritaire : 0117 K 90184
Dépôt légal à parution – ISSN 1969 - 1815

© 2013 Archeodunum SAS
Toute reproduction de textes et d'images interdite sans autorisation de la rédaction

Coordination : Véronique Dasen et Ulrich Schädler

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO

- Véronique Dasen, professeure à l'Université de Fribourg (Suisse)
- Ulrich Schädler, archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz
- Cäcilia Fluck, collaboratrice scientifique au Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst, Berlin

Encarts joints : documents ARCHEOTHEMA

- Élodie Clivaz, assistante FNS à l'université de Fribourg (Suisse)
- Claudia-Maria Behling, chercheur indépendant, Vienne
- Claudia Lambrugo, chercheur à l'Università degli Studi, Milano
- Isabelle Hasselin Rous, chargée d'études documentaires au département des antiquités grecques, étrusques et romaines, Musée du Louvre
- Stéphanie Huysecom-Haxhi, chargé de recherche au CNRS, UMR 8164, Halma-Ipel, université Charles-de-Gaulle/Lille3
- Jennifer Genovese, archéologue et médiatrice culturelle au Musée Suisse du Jeu, la Tour-de-Peilz
- Ursula Mandel, conservatrice à l'Institut für Archäologische Wissenschaften der Goethe-Universität, Frankfurt am Main
- Carina Weiß, collaboratrice scientifique, chaire d'archéologie classique à l'université de Würzburg
- Barbara Pfäeffli, collaboratrice scientifique, Musée d'Augusta Raurica
- Michel E. Fuchs, professeur à l'université de Lausanne
- Michel Feugère, chargé de recherche au CNRS, UMR 5138
- Roland Cobbett, chercheur indépendant, English Heritage, Dover Castle
- Barbara Carè, chercheur post-doctorant à l'université de Turin (Alexander S. Onassis Foundation)
- Irini-D. Papaikonomou, chercheur post-doctorant FNS, Université de Fribourg, UMR 7041 (Nanterre)
- François Poplin, directeur honoraire de l'UMR 7209, Muséum national d'Histoire Naturelle, Paris
- Erika Zwierlein-Diehl, professeur honoraire de l'université de Bonn
- Alberto Campana, chercheur indépendant

Les articles de Claudia-Maria Behling, Cäcilia Fluck, Ursula Mandel, Carina Weiß et Erika Zwierlein-Diehl ont été traduits de l'allemand par Véronique Dasen, Élodie Clivaz et Sandra Jaeggi. L'article de Roland Cobbett a été traduit de l'anglais par Véronique Dasen. Les articles de Claudia Lambrugo et Alberto Campana ont été traduits de l'italien par Bruno Bioul. Choix des textes anciens : Elodie Clivaz.

Remerciements à Anne-Marie Tirand-Cuny

Sommaire

nº 31 | novembre-décembre 2013

Jeux et jouets
gréco-romains

4 **Introduction. Jeux et jouets dans l'Antiquité,** par Véronique Dasen et Ulrich Schädler

Jouer pour grandir

8 **Les poupées grecques,** par Véronique Dasen

10 **La garde-robe des poupées d'Égypte,** par Cäcilia Fluck

13 **Le mystère de la « poupée » légionnaire de Claudia Victoria,** par Élodie Clivaz

14 **La poupée de Maria (385-407 apr. J.-C.),** par Claudia-Maria Behling

16 **Marionnettes et pantins articulés,** par Claudia Lambrugo

18 **Jouets de l'Antiquité tardive dans l'Orient romain,** par Claudia-Maria Behling

20 **La dînette de la « petite fille » d'Érétrie : un jouet fonctionnel ?** Par Isabelle Hasselin Rous

23 **Table de jeu miniature,** par Ulrich Schädler

24 **Les terres cuites animales en Grèce ancienne,** par Stephanie Huyscom-Haxhi

26 **Jouer avec les chiens dans l'Antiquité,** par Jennifer Genovese

27 **Quelques règles de jeu,** par Ulrich Schädler

Les jeux d'adresse

28 **L'*ephedrismos* : une métaphore érotique,** par Ursula Mandel

30 **La toupie,** par Claudia Lambrugo

32 **Le cerceau,** par Claudia Lambrugo

34 ***Trochus* et *clavis*, le jeu du cerceau à Rome,** par Carina Weiss

36 **Des hochets pour les plus petits,** par Véronique Dasen et Barbara Pfäeffli

37 **Jeux de mains, jeux de vilains ? la *morra*,** par Véronique Dasen

Jeux de société

38 **Les lieux du jeu,** par Ulrich Schädler

42 **Jouer à la maison : les témoins du jeu dans l'établissement romain de Vallon (Fribourg),** par Michel E. Fuchs

44 **Les dés romains,** par Michel Feugère

46 **L'art de jouer aux dés,** par Ulrich Schädler

47 **Le mystère de la marelle ronde,** par Claudia-Maria Behling

48 ***Turricula* : les tours de jeu,** par Roland Cobbett

50 **Le jeu des cinq lignes : Ajax et Achille,** par Ulrich Schädler

52 **Jouer avec des noix,** par Claudia-Maria Behling

54 **Jouer aux billes à l'époque romaine,** par Ulrich Schädler

Jeu ou non?

56 **Le symbolisme des astragales (osselets),** par Barbara Carè

57 **L'astragale en contexte funéraire,** par Irini-D. Papaikonomou et François Poplin

58 **Jeux d'astragale sur les gemmes,** par Erika Zwierlein-Diehl

62 **À quoi joue-t-on ? Les osselets,** par Ulrich Schädler

64 **Les jeux de pions,** par Ulrich Schädler

66 **Les *sprintriae* et leur possible fonction ludique,** par Alberto Campana

67 **Un youpala pour l'éternité,** par Michel E. Fuchs

68 **Jouer avec la mort : Jeux en réemploi ou inscriptions en forme de jeux ?** Par Ulrich Schädler

69 **Lexique et bibliographie indicative depuis 1990**

Les actualités

74 **Histoire en bouche**

76 **Un camp de prisonniers de guerre à Miramas (Bouches-du-Rhône),** par Frédéric Marty, Pôle Intercommunal du Patrimoine Culturel, Istres

82 **Le bâton des chevaliers de la tapisserie de Bayeux,** par Françoise Danrigal

86 **Le nouveau visage du musée d'Histoire de Marseille,** par Eva Bensard

88 **Découvertes et actualités**

↑↓ **Le jeu de l'*ephedrismos* (voir p. 28) sur un skyphos apulien. Vers 375-350 av. J.-C. © Rhode Island School of Design Museum.**

Jeux et jouets dans l'Antiquité

Par **Véronique Dasen,** professeure à l'Université de Fribourg et **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

L'actualité de ce dossier est multiple. Le thème des jeux et jouets antiques connaît depuis une quinzaine d'années un vif regain d'intérêt dans le milieu scientifique, en partie lié au renouveau des études sur l'enfant. Depuis le colloque organisé à Londres par Irving Finkel en 1990, les colloques réguliers du *Board Game Studies,* initiés en 1995, ont favorisé l'essor de nouveaux projets de recherche qui concernent plus largement l'histoire de la culture ludique et des pratiques sociales. Ce numéro d'*Archéothéma* livre un bilan des différents axes de la recherche actuelle qui feront l'objet d'une grande exposition en trois volets, intitulée « *Veni, vidi*, ludique », qui se déroulera en Suisse en 2014 au Musée Romain de Nyon, puis au Musée Suisse du Jeu de la Tour-de-Peilz, enfin en 2015 au Musée Romain de Vallon, avec le soutien du Fonds national Suisse (projet Agora).

UNE CULTURE IMMATÉRIELLE

L'étude de la culture ludique concerne l'histoire d'un patrimoine en partie immatériel qui engage l'histoire du corps et de la gestualité. Jouer à cache-cache ou à saute-mouton peut paraître atemporel, mais cette apparence est trompeuse. Ces jeux « de toujours » suivent des règles qui se déclinent dans l'espace et le temps selon des contextes culturels qu'il s'agit de retrouver. Ainsi, hier comme aujourd'hui, le jeu de la *morra* se joue avec les mains, mais avec de profondes différences que l'iconographie permet de saisir en partie. La *morra* actuelle se joue de manière très rythmée et rapide avec des hommes adultes ; dans l'Antiquité grecque, le jeu est pratiqué par des jeunes gens des deux sexes, avec un accessoire, le bâton tenu d'une main, et d'autres objectifs, amoureux et divinatoires. Les double-sens érotiques sont parfois explicites. Un *skyphos* apulien montre sur une face un jeune homme courtisant une jeune fille séduisante, sur l'autre, un Eros jouant à l'*ephedrismos* à cheval sur le dos de la belle tout en lui cachant les yeux ; le groupe symbolise à la fois l'aveuglement de l'amour et le futur joug du mariage de la jeune fille, *parthenos*,

↑ **Saute-mouton (?), Pompéi, *Casa dei Vettii*. © Soprintendenza speciale per i beni archeologici di Napoli e Pompei.**

↓ **Jeu de la *morra* (voir p. 37). Ôon attique. Fin Ve s. av. J.-C. Athènes, Collection Hélène Stathatos. D'après H. Metzger, *Objets antiques et byzantins*, Collection Hélène Stathatos, III, Strasbourg, 1963, pl. XXV.**

souvent comparée métaphoriquement à une pouliche qu'il faut dompter. Aucun équivalent post-antique de ce jeu n'est à ce jour connu.

À LA RECHERCHE DES RÈGLES DU JEU

Le jeu se définit par l'usage de règles qui n'ont souvent laissé aucune trace écrite. Les sources littéraires antiques ne fournissent que des allusions, surtout de caractère lexicographique, limitées aux noms de jeux avec une courte attribution typologique, comme dans l'*Onomasticon* de Pollux. À l'inverse, l'archéologie livre des témoignages de natures diverses (iconographie, objets, marques inscrites) relatives à des jeux dont le nom nous est inconnu. Ainsi, de nombreuses pistes de billes sont répertoriées dans différentes régions de l'empire romain, mais ce jeu si populaire n'est mentionné nulle part dans les textes, ni dans l'iconographie.

Certains jeux se sont transmis d'une génération à l'autre. La chaîne de transmission peut être interrompue par des événements historiques comme les guerres, les migrations, les épidémies, ou par des interdictions, comme les jeux de dés, surtout pratiqués par des hommes, adultes, et bannis dans l'Antiquité tardive selon Isidore de Séville. Un jeu connu depuis des centaines d'années peut ainsi facilement disparaître. Qui joue encore aujourd'hui aux osselets ? L'unique règle de jeu parvenue de l'Antiquité concerne le jeu d'osselets pratiqué par l'empereur romain Auguste. Il décrit le « coup de Vénus », obtenu quand chaque osselet retombe sur une face différente dans une lettre à son beau-fils Tibère, conservée grâce à la curiosité de Suétone, auteur lui-même d'un traité perdu sur les jeux d'enfants.

LIEUX DU JEU

Les traces de pratique ludique en contexte domestique sont très rares. Dans la ville d'Éphèse, seule une table en marbre de jeu des douze lignes provient d'une habitation, tandis qu'une plaque fragmentaire en marbre avec le même jeu a été retrouvée dans la villa romaine de Vallon (Suisse, voir p. 41). Ces découvertes sont

exceptionnelles. Les cités vésuviennes n'ont livré que quelques pions et dés, alors que de nombreux objets en matériaux périssables comme le bois se sont conservés. Apparemment, les Romain(e)s préféraient jouer à l'extérieur, sous les colonnades, dans les stades et théâtres et sur les places publics, où l'on trouve de nombreux plateaux de jeu gravés dans le marbre. À Éphèse, des tables de jeux d'Aléa comportent des rigoles qui témoignent de leur usage en plein air. Dans les villes de l'époque romaine tardive, les jeux et les joueurs transforment l'espace public, signe d'un comportement social qui va bien au-delà du simple passe-temps.

JOUET PROFANE OU RITE DE PASSAGE ?

L'étude de la culture matérielle enfantine compense le silence des textes. Parmi les nouveaux acquis, la confusion créée par la projection de notre conception moderne de la poupée sur les objets antiques s'est partiellement éclaircie. Loin d'être des jouets au sens actuel, les « poupées » grecques, articulées ou tronquées, au corps de femme adulte, sont intimement associées au processus de maturation et de socialisation des jeunes filles. Elles étaient probablement achetées dans le sanctuaire d'une divinité féminine, telle Artémis, Déméter ou Aphrodite, puis dédiées à l'occasion d'un mariage ou d'une heureuse naissance. L'étude de la fonction symbolique et rituelle d'autres objets, comme les dînettes, ouvre de nouvelles perspectives sur l'intégration des enfants dans la vie sociale et religieuse.

JEUX ET MULTICULTURALITÉ

Il reste à étudier les modalités de la diffusion des jeux romains auprès des peuples romanisés, et à l'inverse celle de l'introduction de jeux étrangers dans l'empire romain. Dans quelle mesure l'adoption de jeux romains a-t-elle participé à un processus d'acculturation ? Ces jeux conventionnellement dits « romains », l'étaient-ils d'ailleurs ou s'agit-il de jeux importés : grecs, égyptiens, perses ou gaulois durant l'expansion romaine ? Le tableau d'une sorte de ludique commune aux civilisations méditerranéennes pourra peut-être un jour être dessiné.

↑ **Diabolo, bougeoir ou coquetier ? Avenches, Musée romain. Photo MRA.**

Découvrez le thème des jeux dans l'Antiquité en préparation dans 3 musées de Suisse romande sur : http://venividiludique.wordpress.com/

DES JEUX INCONNUS ?

Le travail d'identification des jeux antiques n'est pas achevé. Des objets sans contexte archéologique, comme les « bougeoirs » en bronze d'Avenches, une découverte ancienne, pourraient témoigner de l'existence du jeu de diabolo à l'époque romaine. La prudence est de mise car de nombreux objets ludiques, classés comme antiques, datent d'époques postérieures, ou ne sont pas des jeux, comme certains motifs symétriques gravés dans le sol des cités romaines qui ressemblent de manière fallacieuse à des plateaux de jeux.

UNE HISTOIRE SANS FIN…

La reconstitution de règles perdues s'avère difficile, voire impossible sur la seule base de quelques trouvailles fragmentaires et d'allusions littéraires. La tâche est d'autant plus complexe qu'il n'existe pas de règle unique. Mais c'est là que réside précisément la dynamique des jeux, dont la force est de s'adapter en se transformant continuellement d'une époque et d'une région à l'autre, aussi dans l'Antiquité.

↓ **Jas (barre transversale servant à assurer la prise verticale des pattes de l'ancre sur le fond) d'ancre avec le « coup de Vénus » obtenu quand chaque osselet retombe sur une face différente. Himère, musée archéologique. Photo V. Dasen**

Les Poupées grecques

Par **Véronique Dasen,** professeure à l'Université de Fribourg (Suisse)

De nombreuses figurines grecques en terre cuite, aux membres articulés, ont longtemps été décrites comme l'équivalent de nos poupées modernes. Il ne s'agit cependant pas de jouets au sens profane, mais d'objets liés à la vie religieuse et aux rites de passage des jeunes filles.

Les différents termes grecs qui désignent ces figurines s'appliquent aussi à la jeune fille, *koré*, et à l'épousée, *numphé*. *Plangon*, la poupée en cire, est aussi un nom propre féminin. Cette ambiguïté traduit l'intimité de la fillette avec une poupée qui n'est pas un véritable jouet mais un double qui doit inspirer à l'enfant le désir de grandir et de devenir une femme accomplie. Si le terme de « poupée » peut être conservé, au sens de figurine destinée à un enfant, il possède en milieu grec une dimension religieuse.

« Si le terme de 'poupée' peut être conservé, au sens de figurine destinée à un enfant, il possède en milieu grec une dimension religieuse »

Des formes variées

Dès l'origine, les poupées présentent l'image d'une jeune femme séduisante, au corps formé. Les modèles les plus anciens, de fabrication principalement corinthienne, apparaissent au début du V^e^ s. av. J.-C. Seule la face est moulée, le revers est plat. Les jambes sont articulées au niveau des hanches. Le trou au sommet de la tête ne communique pas avec les membres, il permet simplement de suspendre la figurine. Vêtue d'un *chiton** peint, elle tient souvent dans les mains des crotales*, parfois remplacés par un tambourin ou un gâteau rond qui évoque la participation des filles aux fêtes religieuses.

Dès le milieu du V^e^ siècle, les modèles attiques, plus élaborés, sont entièrement moulés et ont des jambes articulées au niveau des genoux. Sur la stèle attique de la petite Plangon (vers 340-320 av. J.-C.), la fillette tient une autre variante aux membres tronqués, comme un ex-voto anatomique. Dans les exemplaires assis, aux bras mobiles, la limite entre l'humain et le divin se brouille ; les figurines pourraient représenter une déesse ou la mariée trônant, parfois accompagnée de son trousseau miniaturisé.

Poupée et rite de passage

Les textes nous apprennent qu'à la veille du mariage, les jeunes filles grecques consacraient leurs jouets à Artémis afin de marquer leur passage à un nouveau statut (*Anthologie palatine*, VI, 280). La divinité qui avait veillé sur leur croissance devait alors protéger leur future maternité. La coutume est confirmée par la découverte de centaines de figurines, produites en série, principalement dans les sanctuaires d'Artémis et de Déméter.

Quand le rite n'a pu être accompli en raison de la mort prématurée de la jeune fille, la poupée se retrouve parfois dans le matériel de la tombe. Certains enfants sont très jeunes, âgés d'à peine deux ou trois ans. La pratique a pu ressembler à la coutume grecque traditionnelle de la poupée *Koutsouna*, offerte au baptême de la petite fille par sa marraine en souhait de mariage et de maternité. La *Koutsouna* représente une femme adulte, aux seins marqués, afin d'initier la fillette aux transformations de son corps. De manière similaire, en Grèce ancienne, les figurines articulées, animées d'une vie mystérieuse, semblent être associées à l'apprentissage des jeunes filles, dans leurs fonctions religieuses au service de la divinité, et maternelles au service de la cité.

← **Une jeune fille nommée Plangon tient une poupée en main. Stèle attique en marbre. Vers 340-320 av. J.-C. Munich, Antikensammlungen GL 199. Cliché V. Dasen.**

LE PETIT GARÇON QUI AIMAIT LES JEUX DE FILLE

Michel Psellos, un auteur byzantin (XI^e^ s. apr. J.-C.), décrit le comportement féminin d'un garçon qui aime les poupées.

« Ne connaissez-vous pas ce jeune garçon fort charmant qui est affublé d'une tête énorme ? (…) Puisqu'il s'est détourné de ce qui est viril et courageux, tous les traits féminins s'en sont emparé. Car il a pris en haine les appartements des hommes et les gymnases, les chasses et les lieux de réunion de la jeunesse ; il ne souhaite pas jouer à la balle avec les autres, ni jouer aux dés, ni participer à des efforts qui font transpirer. Par contre, il adore (…) tout ce qui a trait aux occupations du gynécée. Ainsi, il aime faire tourner le fuseau et le tissage ne l'attire pas moins. Et lorsqu'il s'agit de jouer, il ne prend aucun plaisir aux astragales, ne joue pas au cottabe, méprise la table de jeux et rechigne à s'amuser avec la toupie ; et lancer des noix sur une cible ne lui plaît pas. Avec des figurines et des objets ressemblants, il fabrique une chambre nuptiale, il représente un jeune marié et couche aux côtés de celui-ci une jeune épouse. Et ayant rempli le ventre de la figurine de la jeune fille avec du rembourrage, il imagine qu'elle est enceinte, et là-dessus, les douleurs de l'accouchement, l'enfantement, la sage-femme et son salaire » (trad. Christian Zubler).

Michel Psellos, *Philosophica minora* ed. D. J. O'Meara, II, Teubner, Leipzig, 1989, texte n° 19.

Erinna, *La Quenouille*, Trad. P. Collart, *CRAI*

« Devenues fillettes, nous nous attachions dans nos chambres à nos poupées (*numphè*), semblables à de jeunes mamans, sans l'ombre d'un souci.»
Erinna, *La Quenouille* (fin IVe / début IIIe s. av. J.-C.). Trad. P. Collart, *CRAI*, 88, 2, 1944, pp.183-199.

Épigramme de Timarete, *Anthologie palatine*, VI, 280. Trad. P. Waltz, CUF

« Au moment de se marier, Timaréta, déesse de Limnes, t'a consacré ses tambourins (*tympana*), le ballon (*sphaira*) qu'elle aimait, la résille qui retenait ses cheveux ; et ses poupées, elle les a dédiées, comme il convenait, elle vierge, à la déesse vierge, avec les vêtements des petites vierges. En retour, fille de Léto, étends la main sur la fille de Timaretos et veille pieusement sur cette pieuse fille ».

Épigramme de Léonidas de Tarente, *Anthologie Palatine*, VI, 309. Trad. P. Waltz, CUF

« Philoclès a consacré à Hermès son ballon (*sphaira*) renommé, ces castagnettes de buis (*platagema*), les dés (*astragaloi*) qu'il a aimés à la folie, et la toupie (*rhombos*) qu'il faisait tournoyer : tous les jouets (*paignia*) de son enfance ».

← Poupée assise aux bras articulés en terre cuite. H. 21,5 cm. Thèbes. Vers 370/350 av. J.-C. Munich, Antikensammlungen NI 6660. Cliché A. Tuor.

La garde-robe des poupées d'Égypte

Par **Cäcilia Fluck,** collaboratrice scientifique au Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst, Berlin

Le monde des poupées possède de nombreuses facettes en Égypte, depuis l'époque romaine jusqu'au début de l'époque islamique. Les poupées qui nous sont parvenues sont de forme et de taille diverses : modelées en terre cuite, en argile ou en boue du Nil, taillées en bois ou en os, faites de chiffons ou de papyrus, produites en série dans des ateliers ou de manière individuelle. La plupart sont nues, mais le climat sec de l'Égypte, favorable à la conservation de tous les matériaux organiques, a livré la garde-robe de quelques-unes d'entre elles.

Poupées romaines

Une poupée en bois, découverte dans le grand cimetière d'Achmim (Haute Égypte), lui-même daté de l'Antiquité tardive et du début de l'époque islamique, constitue un témoignage remarquable. Seuls la tête, le cou et la partie supérieure du torse de la poupée ont été conservés. Elle est vêtue d'une tunique de laine rouge qui, comme les tuniques typiques de l'Antiquité tardive, a été tissée en forme de T et ornée d'un motif décoratif réalisé dans la trame, ce qui nécessite un niveau déjà certain de savoir-faire. Des bandes longitudinales (*clavi*) partent de chaque côté de l'encolure, une lisière de couleur contrastée orne le haut et le bas du vêtement. De la nuque part un petit capuchon, semblable à celui que l'on peut trouver sur les tuniques d'enfants, et qui vient recouvrir la tête de la poupée. Son rebord est formé d'un bourrelet tressé, suivant une technique similaire à celle parfois utilisée pour confectionner les couronnes, souvent cousues à un voile, qui entouraient le visage de certaines défuntes, notamment dans les tombes de femmes d'Antinoupolis.

Deux autres poupées en bois et en os, conservées à Athènes au musée Benaki et dans une collection privée, apparaissent plus plates et très stylisées, vêtues d'une tunique tissée sur mesure. D'autres en revanche sont revêtues de simples bouts de tissus, comme les exemplaires provenant de Fustat au Caire et de Nessana en Israël, autant d'exemples témoignant de la diffusion de tels objets dans tout le Proche-Orient entre le VII[e] et le X[e] siècle.

Une poupée d'époque romaine entièrement en tissu est conservée au musée égyptien de Berlin. Elle a un visage finement modelé, avec des yeux peints en forme d'amande et une coiffure faite de véritables cheveux humains enroulés, qui encerclent la tête à la manière des impératrices du II[e] siècle. Elle est vêtue d'un reste de pièce d'étoffe en lin de forme rectangulaire, présentant en son centre une fente horizontale pour passer la tête à la manière d'un poncho. Les côtés sont fermés jusqu'aux emmanchures soigneusement ourlées. Les bords de l'encolure sont stabilisés de manière décorative avec de la laine de couleur bleu foncé. Des bandes décoratives ont été brodées le long des côtés avec la même laine. Sous le manteau, on distingue les restes d'une robe plus courte, faite d'une étoffe en lin, qui descendait jusqu'aux cuisses et qui était fixée au corps avec des fils de lin. La poupée se distingue par ses accessoires : boucles d'oreille, collier, ainsi que des bracelets constitués d'or et de cuir aux poignets et aux chevilles. En comparaison, la poupée entièrement en tissu d'Hawara dans l'oasis du Fayoum (IV[e] s.) paraît grossière. Elle provient de la tombe d'une fillette qui contenait d'autres jouets

↓ **Poupée en bois d'Achmim revêtue d'une tunique, autrefois au Musée d'art byzantin, Berlin, Inv. 10779, et aujourd'hui au musée Poushkine à Moscou, Inv. ДВ 962. H. 21,2 cm. Photo Musée Poushkine, Moscou.**

« Qu'il s'agisse d'objets rituels ou de jouets, d'une exécution raffinée ou maladroite, les poupées produites à la main, ainsi que leurs vêtements, sont toujours des créations qui possèdent une âme particulière »

← Tunique de poupée de Medinet el-Faijum, H. 18 cm. Musée d'art byzantin, Berlin, Inv. 9987. © Staatliche Museen zu Berlin. Cliché Antje Voigt.

↓ Poupée en tissu avec deux vêtements. H. 14,5 cm. Ägyptisches Museum und Papyrussammlung, Berlin, Inv. 17954. © Staatliche Museen zu Berlin. Cliché Antje Voigt.

et une monnaie datant d'environ 350 apr. J.-C. La poupée possède aussi une coiffure faite de vrais cheveux, tandis qu'un fil de laine rouge relie la tête au corps et se croise sur le torse en mettant en valeur la poitrine. Une jupe tissée de couleur pourpre est fixée aux hanches. La tête de la poupée est encadrée par neuf petits rouleaux de tissus colorés.

Vêtements de poupées

Pour le vêtement de poupée du Musée d'art byzantin de Berlin, des textiles usagés ont été réutilisés. Sa découpe et son décor imitent ceux d'une tunique romaine. Il n'a cependant pas été tissé dans cette forme, mais élaboré à partir de différents restes de tissus. La partie avant et arrière, ainsi que le départ des manches sont d'une seule pièce, tandis que les parties inférieures des manches ont été coupées séparément, puis cousues. Les rayures verticales tissées des parties avant et arrière – sans doute une récupération de *clavi* d'une grande tunique – sont cousues dans la bordure de la tunique de la poupée

← **Djellaba de poupée de provenance inconnue. H. 17 cm. Collection Jean-François Bouvier, Inv. JFB M 68 bis. Aujourd'hui au musée d'art islamique, Doha. D'après M. Martiniani-Reber, Tissus d'Égypte. Témoins du monde arabe VIII^e-XV^e s., Thonon-les-Bains, 1993, p. 21.**

de Berlin. Il présente des motifs de rosettes, de plantes grimpantes et d'autres motifs floraux caractéristiques du style des VII^e-IX^e s. La lisière étroite à l'extrémité des manches et autour du cou conserve encore la trace d'un ornement réalisé en broché.

On peut presque parler de haute couture pour le vêtement de poupée en excellent état de conservation de la collection de Jean-François Bouvier. Il est confectionné à partir de douze petits morceaux d'étoffes cousus avec du lin à la manière d'une djellaba arabe. Deux cordons de fermeture se trouvent au-dessus de l'encolure en V. Des bandes de motifs géométriques en soie noire ornent le bord du bout des manches et la moitié droite du devant, tandis que deux quadrupèdes en soie bleue et rouge, tournés à 90°, occupent la moitié gauche. Les motifs et la technique de la broderie parlent en faveur d'une datation à l'époque Mamelouque (XIII^e-XIV^e siècle).

À côté des habits, des chapeaux et des chaussures de poupées ont aussi été conservés. À Oxyrhynque, un chapeau et une résille pour les cheveux ont été retrouvés, réalisés, comme leurs modèles en taille réelle, suivant des techniques semblables au tricot et au sprang (sorte de filet). Une sandale en cuir miniature est conservée au Musée des Beaux Arts de Lyon.

Depuis leur découverte à la fin du XIX^e siècle, la discussion se poursuit quant à la signification de ces petites figurines, nues ou vêtues : s'agit-il d'objets rituels ou de jouets ? Souvent le contexte archéologique de découverte est inconnu, ce qui complique l'interprétation. Les fouilleurs d'autrefois mentionnent souvent la présence de poupées dans des tombes d'enfants, aussi en a-t-on conclu qu'il s'agissait de jouets, comme le suggèrerait également le fait qu'on les habillait. Qu'il s'agisse d'objets rituels ou de jouets, d'une exécution raffinée ou maladroite, les poupées produites à la main, ainsi que leurs vêtements faits de matériaux luxueux ou de chiffons, sont toujours des créations qui possèdent une âme particulière, contrairement aux objets produits en série. Ils reflètent avec une humanité touchante la vie sociale de leurs propriétaires.

↓ **Poupée en tissu avec jupe de Hawara, H. 15,5 cm, Ashmolean Museum Oxford, Inv. 1888.818. © Ashmolean Museum, Oxford. Avec l'aimable autorisation de l'Ashmolean Museum, Oxford.**

Le mystère de la « poupée » légionnaire de Claudia Victoria

Par **Élodie Clivaz,** assistante FNS à l'université de Fribourg (Suisse)

Dans de nombreuses publications scientifiques, nous pouvons lire que la petite Claudia Victoria a été ensevelie avec sa poupée légionnaire. Cependant, dans une société où les rôles masculins et féminins sont nettement distingués, la découverte d'un torse de « poupée » légionnaire dans la sépulture d'une petite fille interpelle et suscite de nombreux commentaires. Il est désormais temps de revenir sur sa prétendue provenance.

Une découverte mouvementée

Découverte en 1874 à la rue de Trion à Lyon, la sépulture de Claudia Victoria (70-115 apr. J.-C.), âgée de dix ans, un mois et onze jours selon l'épitaphe dédiée par sa mère, suscite toujours de nombreuses questions auprès des archéologues. Le dépôt d'un riche mobilier funéraire révèle l'affection portée à cette jeune fille. Le matériel déposé dans la tombe comprenait un moulage en plâtre de son visage, quelques épingles à cheveux en bronze et en ivoire, ainsi qu'une poupée articulée en ivoire. Malheureusement, la poupée en ivoire a été vendue, sans laisser la moindre trace, avant le don du matériel de la tombe au musée gallo-romain de Lyon. À la suite de ce don, seules l'épreuve du masque funéraire réalisée au moment de la découverte et les épingles à cheveux y sont conservées. Cependant, l'histoire ne s'arrête pas là. Pour des raisons qui nous échappent, le torse d'une « poupée » légionnaire en os provenant de la villa « la Paix », rue Roger Radisson à Lyon a été, par méprise, assimilée à la poupée en ivoire et associée à la tombe de Claudia Victoria.

« Sa facture rappelle celle des marionnettes du monde hellénistique et romain représentant des soldats ou des gladiateurs, et admirées par de nombreux auteurs antiques en raison de leur remarquable mécanisme »

Une marionnette ?

Ce torse de « poupée » conservé au musée gallo-romain de Lyon est habillé d'un vêtement rappelant celui du légionnaire romain. Ce torse est qualifié de « poupée » car il présente au niveau des épaules deux renflements percés permettant de fixer des bras mobiles. De même, à la hauteur de la jupe plissée, se trouve, sur l'un des côtés de la poupée, un second orifice permettant d'ajuster une jambe mobile. Pour ce qui est de la seconde jambe, fixe, son existence est supposée grâce à la présence d'un appendice marquant sa base. L'identification de cet objet reste discutable. Nous serions tentée de l'identifier comme un jouet étant donné sa découverte en contexte d'habitat. Cependant, il peut également s'agir d'une figurine à vocation cultuelle. Quoiqu'il en soit, sa facture rappelle celle des marionnettes du monde hellénistique et romain représentant des soldats ou des gladiateurs, et admirées par de nombreux auteurs antiques en raison de leur remarquable mécanisme : « Voyez encore ceux qui font manœuvrer de petites marionnettes en bois. Selon qu'ils tirent tel ou tel fil pour faire mouvoir un membre, la tête tourne, les yeux roulent, les mains exécutent tout ce qu'on veut ; et la marionnette, dans ces mouvements pleins de précision, semble être une petite personne vivante » (Apulée, *Du Monde*, XXVII, 147).

↓ **« Poupée » légionnaire en os (L : 5 cm, l : 3 cm). Cette vue permet de distinguer le soin réaliste apporté au vêtement ainsi que les orifices permettant de fixer les membres mobiles. Musée de la civilisation gallo-romaine à Lyon, inv. 0-301-1. Cliché © Ch. Thioc, Musée et sites gallo-romains de Lyon Fourvière.**

↓ **Vue détaillée de l'appendice marquant la base de la jambe immobile de la « poupée » légionnaire. Cliché É. Clivaz.**

← Torse d'une poupée en ivoire sans membres provenant de Carnuntum (Autriche) (reproduite avec l'autorisation de Franz Humer, Basse-Autriche, Parc archéologique Carnuntum, Bad Deutsch-Altenburg). Cliché N. Gail.

La poupée de Maria

(385-407 apr. J.-C.)

Par **Claudia-Maria Behling,** chercheur indépendant, Vienne

Les poupées de l'époque romaine étaient intimement liées à l'univers de la jeune fille, comme le montre le père de l'Église saint Jérôme (IVe-/Ve s. apr. J.-C.) dans une lettre qui recommande qu'on offre des poupées aux petites filles en récompense de leur bonne conduite (*epist.* 128, 1). Avant le mariage, les jeunes femmes consacraient leur poupée aux dieux. Par cet acte symbolique, elles abandonnaient leur statut d'enfant. Il est donc très surprenant qu'une poupée au moins provienne du sarcophage de Maria, l'épouse de l'empereur Honorius, décédée en 407 apr. J.-C

Mythe ou réalité ?

Certains chercheurs expliquent ce fait en disant que Maria n'avait que 14 ans au moment de son mariage, en 398 apr. J.-C., et que ce dernier n'avait pas encore été consommé. Maria serait donc morte vierge, avant même d'avoir pu consacrer ses poupées dans un sanctuaire. Bien que l'âge minimum du mariage pour les filles soit fixé à 12 ans, cette explication n'est pas totalement satisfaisante. De plus, il existe des désaccords concernant le nombre exact de poupées appartenant à Maria. Certains auteurs parlent d'une poupée, d'autres de plusieurs, comme sur la gravure de Marcantonio Boldetti. En 1978, Michel Manson (« Histoire d'un mythe : Les poupées de Maria, femme d'Honorius», Mélanges de l'École française de Rome. Antiquité 90, 863–869), avait déjà souligné que nous avons affaire à une erreur scientifique et douté de leur existence dans cette tombe.

Quelles poupées ?

Si nous lisons attentivement la description de 1720 faite par Boldetti, nous devons malheureusement donner en partie raison à Manson. Dans le chapitre qui traite de la découverte de la tombe, Boldetti note que les chrétiens avaient coutume de déposer différents objets auprès des défunts ; ainsi, la tombe de Maria, fille de Stilicon, a livré des objets appartenant à l'univers des petites filles. À la fin de la dernière phrase, Boldetti insère une note faisant référence à l'ouvrage d'Antonio Bosio (Roma sotterranea. Opera postuma, 1632).). Bien que Bosio signale la découverte de divers objets, comme un plateau en argent et des vases, aucune

« Maria n'avait que 14 ans au moment de son mariage et ce dernier n'avait pas encore été consommé. Maria serait morte vierge, avant même d'avoir pu consacrer ses poupées dans un sanctuaire ».

→ **Inventaire de tombes romaines comprenant les soi-disant poupées de l'impératrice Maria. D'après Boldetti Boldetti M. A., Osservazioni sopra i Cimiterj de' Santi Martiri ed antichi Cristiani di Roma. Aggiuntavi la serie di tutti quelli, che fino al presente si sono scoperti, e di altri simili, che in varie parti del mondo si trovano: con alcune riflessioni pratiche sopra il culto delle sagre reliquie II/III, Rom, 1720.**

image n'illustre le contenu de la tombe. La citation de Bosio est accompagnée d'une gravure occupant toute la page (f). Boldetti poursuit en indiquant qu'on retrouve très fréquemment dans les tombes de petites filles des figurines en ivoire, ainsi que d'autres objets de ce type. Puis il donne une description détaillée des objets. Les objets numéros 3 et 4 proviennent ainsi du cimetière San Callisto près de la Via Appia. Cet élément réfute donc l'hypothèse d'Eugenia Salza Prina Ricotti affirmant que tous les objets de cette image proviennent de la tombe de Maria dont le sarcophage ne se trouvait pas à San Callisto, mais dans le mausolée qu'Honorius fit construire à proximité de la basilique Saint-Pierre à Rome. Le mausolée, de même que la célèbre chapelle Santa Petronilla, furent détruits aux cours des travaux d'agrandissement de la basilique au XVI[e] siècle.

Les deux poupées de Maria

Une question se pose alors : pourquoi Boldetti n'a-t-il pas décrit les objets 1 et 2 représentés sur la gravure ? S'il ne connaissait pas leur provenance exacte, pourquoi n'a-t-il pas donné approximativement leur contexte de découverte, par exemple un cimetière ? La description de Boldetti semble indiquer que les deux poupées se rapportent à la tombe de Maria. Ainsi, deux poupées au moins auraient été déposées dans la tombe de l'impératrice. Le sort de ces poupées est inconnu : on les suppose aujourd'hui perdues. Leur facture correspond à celle d'un grand nombre de poupées articulées découvertes dans des tombes de Rome et dans les provinces romaines, comme à Carnuntum.

Des questions encore sans réponse

Combien de poupées contenait finalement la tombe de Maria ? Quel que soit leur nombre, pourquoi faisaient-elles partie du mobilier funéraire ? Leur présence suggère-t-elle que le mariage de Maria était blanc ? Ou le rite de passage des filles s'est-il transformé dans l'Antiquité tardive et la consécration des poupées passé de mode ? Il est impossible pour le moment de répondre à ces questions.

Marionnettes et pantins articulés

Par **Claudia Lambrugo,** chercheur à l'Università degli Studi, Milano

Dans le *Symposion* (*Le Banquet*) de Xénophon (un historien athénien qui vécut à la charnière entre le V^e^ et le IV^e^ s. av. J.-C.), apparaît un personnage appelé le Syracusain, lequel s'est présenté au banquet du riche Callia avec sa bande d'artistes, et qui reconnaît vivre heureusement grâce à ceux qui courent à ses spectacles de marionnettes et qui lui procurent de quoi vivre (*Symposion*, IV, 55). Athénée (II^e^ s. apr. J.-C.), dans *Les Deipnosophistes* (*Le banquet des sophistes* I, 19E), fait également référence au métier de marionnettiste et cite même le nom de Pothin à qui l'on aurait attribué rien moins que l'honneur de se produire avec ses marionnettes dans le célèbre théâtre de Dionysos à Athènes. D'après le ton ironique du récit d'Athénée transparaît cependant une appréciation méprisante pour ce genre d'amusement ludique ; il est probable en effet que les marionnettistes faisaient partie du monde bigarré des artistes ambulants, avec les acrobates, les saltimbanques et les bouffons de toutes sortes, souvent appelés pour divertir dans les banquets ou les marchés et les fêtes de pays.

Ce n'était pas donc exactement un passe-temps adéquat pour un roi que de manipuler des pantins. Pourtant Diodore de Sicile (I^er^ s. av. J.-C.) raconte qu'Antiochus IX de Cyzique (fin II^e^ s. av. J.-C.) développa une authentique passion pour les grandes marionnettes, au-delà même de deux mètres, fabriquées en or et en argent, que le souverain s'amusait à mouvoir personnellement, donnant des preuves d'une grande adresse (*Bibliothèque*, 34, 1).

Marionnettes et pantins articulés n'étaient cependant pas destinés à être seulement utilisés dans des spectacles publics. En effet, dans une de ses lettres, Horace (I^er^ s. av. J.-C.) fait allusion à des jeux domestiques, plus précisément à une bataille navale (la bataille d'Actium !) mise en scène entre amis sur un petit lac à la campagne pour représenter la mer Ionienne et une fausse armée rangée sur des bouées (*Épîtres*, XVIII, v. 60 sq.).

Des poupées aux influences orientales

Les Grecs et les Romains avaient donc des pantins articulés, c'est-à-dire fabriqués avec des membres mobiles, souvent associés à un système de cordes et de fils pour les mouvements des bras et/ou des jambes. Les Grecs appelaient ce genre de marionnettes *neurospasta*, en référence aux cordes, souvent faites de tendons et de nerfs d'animaux (*neura*), nécessaires pour les mettre en mouvement. Des sources littéraires nous apprenons même que beaucoup de ces mannequins (poupées) étaient fabriqués avec des étoffes et du bois, qui se conservent rarement. Ils restent par contre des exemplaires en terre cuite, parfois peinte avec des couleurs voyantes, souvent constitués d'un corps évasé qui fait aussi fonction de vêtement, auquel sont reliés les membres mobiles ; ils représentent, outre des personnages féminins, également des musiciens, des acrobates, des danseurs et des guerriers.

Un groupe intéressant de *neurospasta* est conservé dans la Collection Archéologique de Jules Sambon* qui a été intégrée au début des années 1900 dans la Collection du Théâtre de la Scala de Milan. Y figure parmi d'autres un danseur en vêtements orientaux, avec une casaque à manches longues, des *brachae** aux plis épais enveloppés autour des jambes et un bonnet phrygien* ; la position des bras levés et réunis au-dessus de la tête et la mobilité des jambes renvoient aux mouvements de l'*oklasma*, une dance perse dont parle probablement déjà Aristophane (V^e^ s. av. J.-C.), lorsque dans les *Thesmophoriazousai* il met en scène une danseuse professionnelle qui évolue « comme une puce sur une pelisse (fourrure) » (vv. 1170-1180) ; il s'agissait en effet d'une danse aux mouvements pressants avec des flexions continues sur les jambes, effectuée en tenant les bras levés et les mains jointes au-dessus de la tête.

→ ***Neurospaston*** **représentant un danseur d'*oklasma*. Collection Sambon, Milan, Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Archive photographique de l'Université des Études de Milan et de la Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Cliché V. Albini.**

« les marionnettistes faisaient partie du monde bigarré des artistes ambulants, avec les acrobates, les saltimbanques et les bouffons de toutes sortes, souvent appelés pour divertir dans les banquets ou les marchés et les fêtes de pays »

NEUROSPASTA POUR LES DIEUX ?

La première attestation du terme *neurospaston*, pour désigner un pantin articulé avec des fils, apparaît dans Hérodote (V^e^ s. av. J.-C.). L'historien décrit (*Historia*, II, 48) en effet des statues hautes d'environ 44/45 cm, mues pas des fils et dotées de phallus mobiles, qui, en Égypte, étaient portées en procession d'un village à l'autre à l'occasion de la fête du Dionysos égyptien (Osiris). On a donc supposé qu'avant d'assumer une signification ludique, marionnettes et pantins articulés pouvaient avoir revêtu une fonction religieuse au cours de cérémonies où ils faisaient fonction de « double » du dieu. D'autres spécialistes n'ont pas exclu une fonction apotropaïque* : puisque doués de leur propre force vitale car capables de mouvements, les *neurospasta* auraient eu le pouvoir de défendre des démons et des esprits malins.

→ *Neurospaston* représentant un nain en équilibre sur le dos d'un chien. Collection Sambon, Milan, Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Archive photographique de l'Université des Études de Milan et de la Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie.
Cliché V. Albini.

↓→ *Neurospaston* de citariste. Hanau, Hessisches Puppenmuseum. DR.

↓ *Neurospaston* représentant un soldat en armes. Collection Sambon, Milan, Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Archive photographique de l'Université des Études de Milan et de la Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Cliché V. Albini.

Jouets de l'Antiquité tardive dans l'Orient romain

Par **Claudia-Maria Behling,** chercheur indépendant, Vienne

Dans la partie occidentale de l'empire romain, seuls les objets produits à partir de certains matériaux tels que l'ivoire, l'argile ou la pierre ont été conservés. Dans le monde romain d'Orient, et principalement en Égypte, des conditions climatiques favorables ont également permis la conservation de jouets en bois, en argile et en tissu. Ainsi, un jeu complet composé d'un plateau de jeu, de dés, de pions et d'une tour de jeu a-t-il été retrouvé dans une tombe à Qustul (Nubie). Grâce à ce plateau de jeu sculpté dans l'ébène, on jouait au *ludus duodecim scriptorum*, jeu comparable au backgammon d'aujourd'hui. Chaque joueur recevait quinze pions soit en ébène (noir) soit en ivoire (blanc). Pour éviter que l'un des joueurs n'influence le résultat des dés, on utilisait une tour de jeu dont les montants en argent étaient décorés (voir p. 48). Cette pratique est attestée dès la fin du IVe siècle ap. J.-C.

« Les poupées étaient faites de restes de tissu, puis bourrées de coton, de lin ou de papyrus »

Figurines et poupées

La découverte de poupées ou de figurines d'animaux est beaucoup plus fréquente que celle des plateaux de jeu. Ces jouets étaient le plus souvent façonnés par les enfants eux-mêmes comme l'évoque un texte de l'évangile apocryphe de Thomas (2, 1-5) : âgé de cinq ans, Jésus s'était assis au bord d'un ruisseau et fabriquait des petits moineaux en argile dans lesquels il insuffla la vie, de telle sorte que ceux-ci s'envolèrent. Une grande variété d'animaux en argile nous sont parvenus : des oiseaux, des sangliers, des chiens et toutes sortes d'animaux de la campagne. Les chevaux sont, quant à eux, principalement en bois. Les sabots sont remplacés par de petites roues et une ficelle traversait les naseaux du cheval afin que l'enfant puisse s'amuser à le tirer. Beaucoup de petits chevaux portent des traces de peinture évoquant le pelage de l'animal, la bride ou encore la selle.

Ce n'est que dans cette région que des poupées entièrement fabriquées en tissu ont été conservées. Elles étaient faites de restes de tissu, puis bourrées de coton, de lin ou de papyrus. Une de ces poupées de chiffon, découverte à Oxyrhynque (Égypte), porte encore à son oreille une petite perle bleue. Elle signale que ces poupées étaient parfois accompagnées d'un riche mobilier. Le mobilier de plusieurs tombes du Fayoum, conservé au musée Petrie à Londres, comportait la garde-robe de la poupée et divers jouets, comme un ballon, des petits instruments de tissage ou encore de la vaisselle.

Il existe également des poupées en os dont les cheveux ont été collés grâce à de l'argile ou de la poix. Ici se pose le problème de la distinction entre poupée et objet de culte qui n'est pas encore clarifié. Ce genre de figurines, découvertes dans la tombe d'un enfant, est identifié comme des poupées. Cependant, quand elles proviennent du dépôt rituel d'un temple, on les classe plutôt dans la catégorie des objets de culte. Leur contexte de trouvaille est donc essentiel. Malheureusement, la majorité du matériel funéraire égyptien ne provient pas d'un contexte archéologique intact, mais du marché de l'art. Parfois, les musées ont acheté ces objets afin qu'ils soient au moins accessibles pour le public. Le contexte immédiat de l'objet est alors malheureusement perdu à jamais. Les archéologues sont ainsi privés de données importantes pour identifier l'objet, le dater et saisir sa signification pour son propriétaire antique. Au lieu d'être une source importante d'information, ces objets sont réduits à de simples objets d'art.

↑ **Cheval en bois provenant de El-Hibe. Collection de l'Institut égyptologique d'Heidelberg, inv. 1938. Reproduit avec l'autorisation de Dina Faltings, Heidelberg.**

→ **Poupée en tissu provenant d'Oxyrhynque, Londres, British Museum, inv. 1905,1021.13. © The Trustees of the British Museum.**

→ Poupée (?) égyptienne en os. VII^e-VIII^e siècle ap. J.-C. Londres, British Museum, inv. 1951,0706.2. © The Trustees of the British Museum.

Offrandes accompagnant la tombe d'une fillette, Érétrie, 330-270 av. J.-C. Musée du Louvre, AGER, inv. CA 494 à 530. © RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) /Hervé Lewandowski.

↑ Quatre assiettes en bois de la dînette. Musée du Louvre, AGER, inv. CA 511-1, 513 bis, 513, 512. © RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) /Hervé Lewandowski.

La dînette de la « petite fille » d'Érétrie : un jouet fonctionnel ?

Par **Isabelle Hasselin Rous,** chargée d'études documentaires au département des antiquités grecques, étrusques et romaines, Musée du Louvre

Acquis en 1892 par le musée du Louvre, le matériel exceptionnel d'une tombe de fillette provenant d'Érétrie (île d'Eubée, Grèce) témoigne des pratiques funéraires en usage pour les enfants en Grèce à la fin du IVe s. av. J.-C. Son étude récente avec la collaboration du Centre de recherches et de restauration des musées de France a révélé l'utilisation réelle de certains objets par la fillette de son vivant.

Comme nous le rapporte Vitruve au Ier siècle apr. J.-C., il était d'usage dans le monde gréco-romain d'enterrer les enfants avec leurs jouets. Les découvertes archéologiques en contexte funéraire peuvent témoigner de cette coutume bien que la fonction ludique de ces objets ne soit pas toujours certaine. Les réflexions récentes menées autour du matériel funéraire des tombes enfantines ont proposé comme critère d'identification la petite taille et le faible poids des jouets permettant à l'enfant de les manipuler aisément. Mais seules les traces d'usage laissées sur ceux-ci par l'enfant constituent la preuve irréfutable de leur emploi comme jouet. Or celles-ci sont malheureusement fort rarement conservées. C'est en cela que l'exemple du matériel d'une tombe de fillette découverte à Érétrie et datée de l'époque hellénistique, entre les années 330 et 270 av. J.-C., est exceptionnel.

→ Macrophotographie des traces de raclure sur l'assiette CA 512. © Centre de recherches et de restauration des musées de France/ Catherine Lavier.

« Il était d'usage dans le monde gréco-romain d'enterrer les enfants avec leurs jouets. Les découvertes archéologiques en contexte funéraire peuvent témoigner de cette coutume »

→ **Pyxis à fard en bois. Musée du Louvre, AGER, inv. CA 508. © RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) /Hervé Lewandowski.**

Des jouets et des simulacres

Cet ensemble, particulièrement riche, comporte plus de soixante objets de matières diverses évoquant symboliquement ou réellement l'univers quotidien de la disparue. Sa famille a déposé auprès de la petite défunte, décédée avant d'avoir pu se marier, des objets liés au rituel funéraire, ses jouets ainsi que des simulacres évoquant l'univers du gynécée*. La plupart des objets sont miniatures à l'exception du peigne, des fusaïoles et des boutons. La fillette a donc pu s'en servir de son vivant, même si l'on connaît par ailleurs des modèles réduits de mobilier déposés aussi dans des tombes d'adultes et dont la fonction est alors symbolique, comme à Sindos, en Macédoine.

Imiter pour mieux grandir

Si l'on ne peut affirmer que la fillette s'est réellement servie des deux tables et de la *kliné** en plomb ou du bol godronné* en argile comme jouet, il est certain qu'elle a joué à la dînette avec les assiettes en bois. Le bois de la plus grande des assiettes a été raclé volontairement avec un instrument. Elle a donc joué à faire la cuisine dans l'univers restitué de la maison grâce aux tables en plomb, aux plateaux richement ornés de plats godronnés. Elle s'est aussi adonnée aux jeux d'adresse dont raffolaient les enfants, en jouant avec une toupie en os dont la pointe de la tige est usée. Enfin, notre fillette avait pu se coiffer et se farder comme les femmes mariées en utilisant le peigne, le petit miroir et le fard rose tendre contenu dans la *pyxis** miniature en bois, fard dont la forme irrégulière trahit l'usage.

Jouer pour grandir, sans doute était-ce la vocation première de ces objets. Dans l'Antiquité, la mort était vécue comme le passage d'un monde à l'autre. Les offrandes déposées par les parents dans la tombe de leur fille symbolisaient sans doute aussi le passage d'un âge à l'autre. Du jeu de dînette de l'enfant au travail du filage de la laine par l'épouse avec les fusaïoles, tout concourt ici à conduire la fillette d'Érétrie vers l'accomplissement de son destin dans l'au-delà.

> « Une jeune fille, citoyenne de Corinthe, déjà nubile, mourut des suites d'une maladie ; quand elle fut ensevelie, sa nourrice rassembla et disposa dans une corbeille les menus objets qui faisaient sa joie de son vivant, les porta jusqu'à son tombeau sur lequel elle les déposa, et les recouvrit d'une tuile pour assurer plus longtemps leur conservation à l'air libre ».
> Vitruve, *De l'architecture*, IV, I, trad. Pierre Gros, Les belles Lettres, Paris, 1992.

UNE TABLE DE JEU MINIATURE

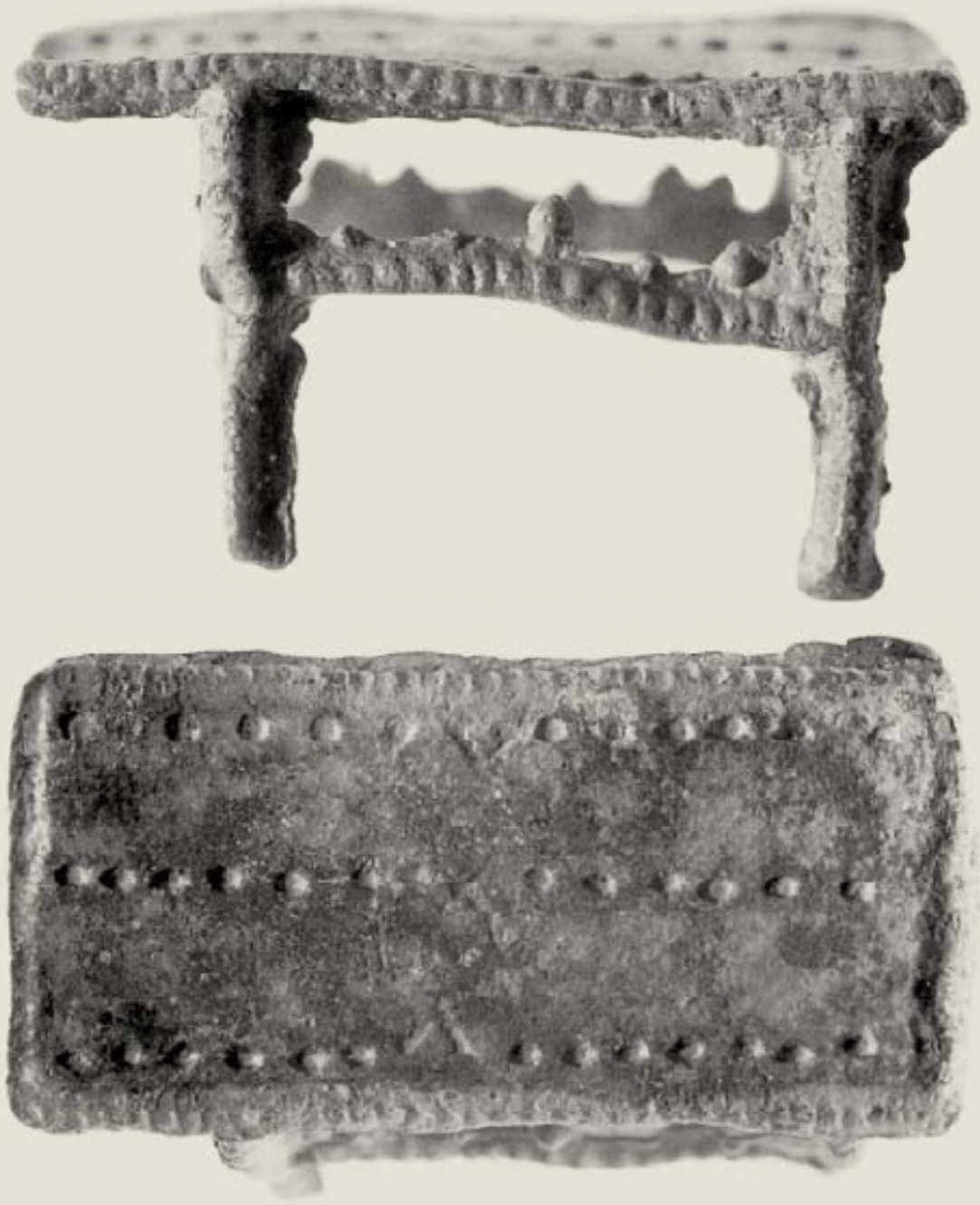
Une catégorie de jouets antiques particulièrement intéressante est constituée des objets miniatures trouvés dans les tombes d'enfants et les sanctuaires. Un exemple majeur est l'ensemble de la tombe de Julia Graphidae, décédée à l'âge de 15 ans (ensemble conservé aux Musei Civici di Reggio Emilia). Ces miniatures de biens ménagers, d'ustensiles de cuisine et de meubles sont naturellement interprétées comme étant des jouets pour une sorte de maison de poupée. L'idée commune est que les filles, en jouant avec ces objets miniatures, auraient mimé la vie des adultes. Cette interprétation est toutefois discutable et semble très influencée par les idées modernes. Il est possible que de tels objets furent plutôt produits pour servir d'offrandes votives ou d'objets funéraires.

Une telle dînette fut trouvée en 1894 dans le sanctuaire de Monte S. Angelo à Terracina. Elle a été déposée à cet endroit comme ex-voto pour Vénus durant la deuxième moitié du IIe siècle après J.-C. Elle se compose de 31 objets miniatures en plomb comprenant des tables, un fauteuil, un candélabre et des couverts. Jusqu'ici, personne n'avait remarqué qu'une de ces tables est une table de jeu : la surface de la table rectangulaire est clairement conçue comme un plateau de jeu de *XII scripta*, connu par de nombreux exemplaires. On observe clairement les trois rangées de douze cases rondes, séparées en deux groupes de six par un symbole en forme de ∧ placé au milieu (bien que dans une rangée, il y ait sept cases au lieu de six). Ici, chaque case est occupée par un pion hémisphérique.

De vraies pièces de jeux de plateau se trouvent également parmi de tels ensembles funéraires d'objets en miniatures. Ainsi, 74 pions en pâte de verre en cinq couleurs différentes font partie des objets du « Kindergrab » à Berlin ; mais l'ensemble provient d'une collection privée et on ne peut donc pas être sûr que tous ces objets appartiennent vraiment au même contexte.

Cependant, les enfants romains ne semblent pas avoir joué à des jeux de pions. Les sources iconographiques ne montrent jamais des enfants en train de jouer à un tel jeu, les sources écrites n'en parlent pas non plus. Donc jeux d'enfants ou objets représentants le monde des adultes ?

Par Ulrich Schädler



↑ **Table miniature de jeu des *XII scripta* en plomb provenant de Terracina. IIe s. ap. J.-C. Museo Nazionale Romano. D'après M. Barbera, dans *Bollettino d'Archeologia* 10, 1991, p. 13, fig. 2**

↓ **Table de jeu en marbre des *XII scripta/Alea* d'Aphrodisias. Ve/VIe s. ap. J.-C. Cliché William Neuheisel, 2012.**

Les terres cuites animales en Grèce ancienne

Contextes et interprétation

Par **Stéphanie Huysecom-Haxhi,** chargé de recherche au CNRS,
UMR 8164, Halma-Ipel, université Charles-de-Gaulle/Lille3

« Les figurines animales sont en réalité de marqueurs identitaires qui permettent d'exalter les statuts sociaux et les activités des individus avec lesquels elles sont mises en relation »

Quoique les terres cuites animales occupent souvent une place non négligeable dans les répertoires coroplathiques*, elles ne sont pas toujours publiées de manière approfondie. En tout cas la question de leur interprétation est rarement abordée. Ces figurines ont longtemps été considérées comme des jouets, en raison de leur présence dans les tombes d'enfants. Néanmoins elles apparaissent aussi dans des tombes d'adultes et dans de nombreux contextes votifs. Comment alors les interpréter ? Peuvent-elles vraiment être des jouets ?

Espèces et contextes

Qu'elles apparaissent dans les sanctuaires ou les tombes, les figurines animales peuvent atteindre un quart de la totalité des terres cuites recueillies, voire davantage dans des cas particuliers. Des différences notables s'observent dans les espèces représentées et le nombre d'exemplaires attestés pour chacune d'entre elles, selon les contextes, les régions, les époques et les divinités. Il n'y a aucune constante, si ce n'est la nette prédominance des oiseaux, présents en quantité dans la majorité des sanctuaires et dans de nombreuses tombes. Certaines espèces sont plus récurrentes, mais leur nombre est aussi très variable : c'est le cas du bélier, du bœuf, du cheval, du porcelet ou de la tortue. La présence de certains animaux peut être importante dans des sanctuaires, moins dans d'autres, et exceptionnelle dans les tombes : le bœuf par exemple qui se rencontre peu dans les tombes, ou le cheval qui en contexte funéraire n'apparaît en grande quantité que dans certaines nécropoles béotiennes. Beaucoup d'espèces enfin sont attestées par peu d'exemplaires, surtout dans les assemblages funéraires : ainsi la grenouille, la cigale, le hérisson, les animaux sauvages.

Interprétation des figurines animales

L'approche la plus enrichissante pour comprendre le sens de ces figurines repose sur l'analyse des symboles et des valeurs véhiculés par les espèces représentées, mais aussi sur la mise en contexte des images qui doivent être lues en tenant compte des autres statuettes et offrandes avec lesquelles elles forment un tout cohérent. En particulier, aux figurines animales doivent être ajoutées les représentations anthropomorphiques accompagnées d'animaux. Ces derniers, comme d'autres objets, fonctionnent comme des signes révélateurs des classes d'âge, des activités, des statuts sociaux qui sont ceux des individus avec lesquels ils sont associés.

C'est cette même fonction de marqueur qu'il convient d'attribuer à la majorité des figurines animales, quel que soit leur contexte. On n'exclura pas que des figurines de certaines espèces puissent avoir été offertes aux divinités en tant que substituts d'animaux de sacrifice : ainsi pour le bœuf, le bélier, le porcelet, l'oiseau. Mais mêmes ces espèces, comme les autres, portent des valeurs qui évoquent principalement deux domaines importants dans la société grecque : la jeunesse et son univers (activités, éducation, participation à des rituels initiatiques, agrégation au monde adulte) ainsi que la fécondité, apanage de la jeunesse notamment des jeunes épouses dont la destinée était de donner à la cité les membres dont elle avait besoin pour perdurer.

Ainsi, en contextes votifs, ces terres cuites renseignent sur l'identité des dédicants, sur la nature des rituels au cours desquels elles ont pu être dédiées, et sur certaines compétences des divinités. Dans la tombe, les animaux peuvent exprimer aussi l'identité du défunt ou bien renvoyer à son univers familier. Mais surtout ils évoquent le destin contrarié d'un jeune individu qui reçoit des objets révélateurs d'un statut non acquis qu'il aurait pu apporter dans les sanctuaires lors des rites célébrant son développement physiologique et son passage à son statut d'adulte, si la mort ne l'avait pas emporté prématurément.

Les figurines animales ne sont donc pas à considérer comme de simples jouets, même dans des tombes d'enfants. Il s'agit en réalité de marqueurs identitaires qui permettent d'exalter les statuts sociaux et les activités des individus avec lesquels elles sont mises en relation.

← Cigale en terre cuite de l'Artémision de Thasos, © P. Collet, École française d'Athènes, d'après S. Huysecom-Haxhi, *Les figurines en terre cuite de l'Artémision de Thasos, Études Thasiennes* 21 (2009), n° 1996, pl. 90. Cigale en terre cuite de la nécropole du Céramique, Athènes, d'après B. Verneisel-Schlörb, *Die figürlichen Terrakotten, I. Spätmykenische bis späthellenistisch* (1997), fig. 613, pl. 104.

↑ Terres cuites animales de l'Artémision de Thasos. © P. Collet, École française d'Athènes; d'après S. Huysecom-Haxhi, *Les figurines en terre cuite de l'Artémision de Thasos, Études Thasiennes* 21 (2009), pl. 43 et 45.

→ Terres cuites animales du sanctuaire de Kirrha. © G. Sakar/S. Huysecom-Haxhi (matériel inédit en cours d'étude; École française d'Athènes).

→ Stèle funéraire de N. Kallikrateia. Musée Archéologique de Thessalonique. D'après I. Touratsoglou, *Macedonia. History, Monuments, Museums* (1995), fig. 132, p. 110. Figurine en terre cuite de l'Artémision de Thasos, © P. Collet, École française d'Athènes, d'après S. Huysecom-Haxhi, *Les figurines en terre cuite de l'Artémision de Thasos, Études Thasiennes* 21 (2009), n° 1339, pl. 17.

VALEURS ET SYMBOLISMES DES PRINCIPALES ESPÈCES ATTESTÉES

Les animaux emblématiques de la fécondité sont les espèces vivant dans les milieux aquatiques ou marécageux propices au développement de la vie (tortues, grenouilles, serpents) ; les animaux de labours permettant d'ensemencer les sols, et les troupeaux suggérant l'abondance (béliers, bœufs) ; les espèces prolifiques (lapins, oiseaux, coqs) ou utilisées dans des rituels de fécondité (porcelets).

L'oiseau est aussi un marqueur de jeunesse par excellence, apparaissant lié aux jeunes sur de nombreux documents, sur les stèles funéraires par exemple. Le coq et le lièvre sont des dons offerts aux garçons, attestant leur âge et leur statut d'éromène*, et renvoyant par extension à leur éducation. Les groupes de jeunes en cours d'initiation sont souvent comparés aux troupeaux de bœufs, des poulains ou pouliches. Certaines espèces sauvages renverraient à la chasse à laquelle était initié le garçon. Quant à la cigale, qui devient une nymphe, pourrait-elle se comprendre comme un double de la jeune fille dont elle évoquerait la métamorphose du corps à l'âge nubile ?

Jouer avec les chiens dans l'Antiquité

Par **Jennifer Genovese,** archéologue et médiatrice culturelle, Musée Suisse du Jeu

Tout propriétaire de chien connaît la nature joueuse de son compagnon : il suffit de se munir d'une balle, d'un bâton ou de n'importe quel jouet prompt à être lancé pour constater combien cet animal apprécie les interactions ludiques. Jouait-on déjà avec son chien dans l'Antiquité ? Cet article propose quelques pistes de réflexion, en Grèce et à Rome, autour de la dimension ludique de cet animal.

↑ **Chous attique (430-426 av. J.-C.). Fouilles de la station de métro Céramique à Athènes. Scène de jeu entre des enfants et des chiens. Le chous est une forme de vase courante dans les tombes d'enfants de la fin du Ve siècle av. J.-C. Athènes, Musée d'art cycladique.**

La place du chien dans la société grecque et romaine

De nombreuses études ont été consacrées à la place des animaux, et plus particulièrement du chien, dans l'Antiquité. Il en ressort clairement que sa fonction au quotidien a été, pendant longtemps, avant tout utilitaire : chien de chasse, de garde ou de troupeau. C'est l'apparition, vers la fin de l'époque archaïque, de petites races de chiens qui marque une césure fondamentale dans la perception du chien par l'homme. En effet, il pénètre dans la maison et devient animal de compagnie. De nombreux témoignages, littéraires ou iconographiques, attestent la place particulière que va prendre cet animal dans la culture grecque et, plus tard, romaine.

Personne n'a ainsi oublié la poignante description de la mort d'Argos, le fidèle compagnon d'Ulysse (Homère, *Odyssée*, XVII, 290-327). Martial, le poète latin du Ier s. apr. J.-C. a également livré une épigramme particulièrement émouvante après la mort de la chienne Issa « plus pure qu'un baiser de colombe, plus caressante que toutes les fillettes, plus précieuse que les perles de l'Inde (…) » (*Épigrammes*, I, 109).

Le chien et l'homme en jeu

Aucune étude relative à la relation ludique entre le chien et son maître n'a, à ce jour, été menée. Toutefois, plusieurs exemples l'attestent dans l'Antiquité.

Un chous attique à figures rouges (430-426 av. J.-C.) met en scène des enfants tenant une corde à l'extrémité de laquelle est fixée une balle. À leurs pieds, deux chiens semblent vouloir attraper ces balles. Une impression de mouvement se dégage de cette représentation : les balles virevoltent au-dessus des têtes tandis que les chiens prennent leur élan, gueule ouverte pour l'un d'entre eux, afin de tenter de s'en saisir. Le dynamisme d'un moment de jeu entre des enfants et leurs chiens est ici parfaitement rendu : il suffit d'observer la position cambrée si caractéristique du chien de droite, véritable préparation au jeu.

De nombreuses représentations de chiens sont livrées par les stèles funéraires, en Grèce et à Rome. Ce phénomène est particulièrement marqué pour les tombes d'enfants : symbole de fidélité, le chien accompagne et protège l'enfant dans l'au-delà. C'est dans ce contexte que s'inscrit la stèle funéraire gallo-romaine découverte en 1903 à la Horgne-au-Sablon (Moselle, France). Un enfant debout, de face, vêtu d'une tunique, tient dans sa main droite un objet de forme ronde. À ses pieds, un petit chien semble vouloir se saisir de l'objet en se dressant sur ses pattes arrière. Espérandieu, qui a examiné la stèle (no. 4361), indique que l'objet rond est « probablement une pomme ». Toutefois, il peut également s'agir d'une balle, tant il semble que l'animal semble vouloir l'attraper. Quoiqu'il en soit, la scène représentée ici est empreinte de tendresse, comme l'indique la main gauche de l'enfant qui caresse le chien. Elle montre clairement la proximité affective qui peut exister entre un chien et son maître.

Au moment de jeu s'ajoute l'intensité de l'émotion née de l'affection entre un chien et un être humain depuis l'Antiquité.

← **Stèle funéraire gallo-romaine avec représentation d'un enfant tenant une balle (?) qu'un chien cherche à saisir. Sur le fronton se trouve l'inscription suivante : « D(iis) M(anibus) Suarigilli, Vassilli fil(ii) ». Metz, Musée de la Cour d'Or.**

Quelques règles de jeu

Par **Ulrich Schädler**

Le jeu d'osselets de l'empereur Auguste (voir p. 63)

- Chaque joueur reçoit un nombre de jetons, par exemple 20.
- À tour de rôle, les joueurs lancent les 4 osselets. Pour chaque 1 ou 6, on paie 1 jeton dans la caisse commune. Ainsi se crée-t-il une sorte de jackpot.
- Le joueur qui réussit à lancer le coup de Venus (c'est à dire 1-3-4-6) gagne le jackpot et une nouvelle partie peut commencer.

Le jeu des noix

- Pour ce jeu, il faut chercher un nombre suffisant de noix.
- On compose par terre trois petites pyramides de noix, en plaçant trois noix comme base et la quatrième au-dessus.
- Les joueurs se positionnent à une certaine distance, et à tour de rôle, chacun d'eux lance une noix dans le but de frapper une des pyramides. Le joueur qui arrive à détruire ainsi une pyramide gagne les quatre noix. Une fois toutes les pyramides cassées, le joueur avec le plus grand nombre de noix gagne la partie.

Le *Ludus Latrunculorum*. Une proposition de règles

Nombre de joueurs : 2
Matériel : un plan de jeu de 8x8 cases (comme par exemple un échiquier) ou de 10x10 cases (comme par exemple un damier) ; 2x16 pions (mais les joueurs peuvent se mettre d'accord pour en utiliser plus ou moins).

Déroulement
On commence le jeu avec un plateau vide : « callidiore modo tabula variatur aperta calculus… », nous informe l'auteur de la « Laus Pisonis » : « astucieusement le pion est disposé sur le plateau vide ». Donc, chaque joueur va placer à tour de rôle l'un de ses pions sur une case de son choix. Lors de ce placement, aucune capture n'est possible.

Déplacements
Une fois que tous les pions ont été placés, le jeu proprement dit commence. À tour de rôle, chaque joueur doit déplacer l'un de ses pions horizontalement ou verticalement vers une case adjacente libre. On ne peut pas déplacer l'un de ses pions vers une case où il serait piégé sauf si cela piège également un pion adverse (voir « Captures »).

Il est possible de sauter par-dessus n'importe quel pion propre adjacent, verticalement ou horizontalement, pourvu que la case directement derrière ne soit pas occupée. Ainsi, on peut enchaîner plusieurs sauts au cours du même déplacement.

Captures
La capture d'un pion adverse se fait par encerclement de deux côtés. Un pion piégé entre deux pions adverses s'appelle « alligatus » et ne peut plus bouger. Ce n'est qu'à son prochain tour et avant de déplacer un pion, que le joueur qui a effectué la capture, peut retirer du plateau de jeu le pion adverse piégé. Il est possible, entre l'encerclement et l'enlèvement, de libérer l'« alligatus » en piégeant l'un des 2 pions qui l'encadrent.

Fin de la partie
La partie se termine lorsqu'un joueur ne possède plus qu'un seul pion sur le plateau ou si les joueurs s'accordent sur le fait que des coups raisonnables ne sont plus possibles. Le joueur qui a capturé le plus de pions adverses gagne la partie.

Pente Grammai (Jeu des 5 lignes)

Nombre de joueurs : 2
Matériel. Le plateau de jeu se compose :
1. Soit de cinq lignes parallèles. La ligne du milieu (la troisième) est appelée « ligne sacrée ». Il est possible de dessiner une ligne transversale pour couper la planche en deux moitiés.
2. Soit de deux rangées parallèles de cinq cases : les deux cases centrales représentent la « ligne sacrée ».

Les joueurs sont assis devant les longs côtés du plateau de jeu. La rangée de cinq points est donc placée horizontalement devant eux.

Déroulement
Chaque joueur dispose de cinq pions. Au début du jeu, ils placent leurs pions sur les extrémités des lignes ou sur les cases (désormais appelées « points ») de leur côté afin que les dix points soient occupés par un pion.

Le but du jeu est de placer ses cinq pions sur la moitié opposée de la « ligne sacrée » (une variante plus simple serait d'essayer de placer les cinq pions n'importe où sur la « ligne sacrée »).

Les joueurs lancent tout à tour le dé et déplacent un de leurs pions selon le résultat obtenu.

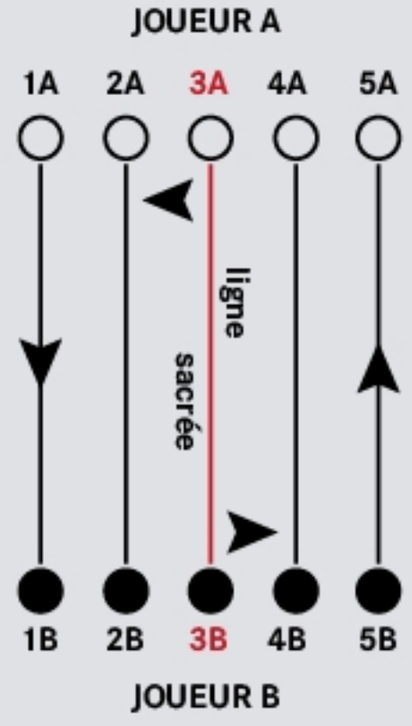
Les pions sont déplacés de point à point (ou de case en case), dans le sens antihoraire. Un pion qui a atteint le dernier point sur un côté du plateau de jeu est déplacé au point opposé, où il continue son chemin jusqu'à ce qu'il atteigne la première ligne, où la même manœuvre est répétée et ainsi de suite.

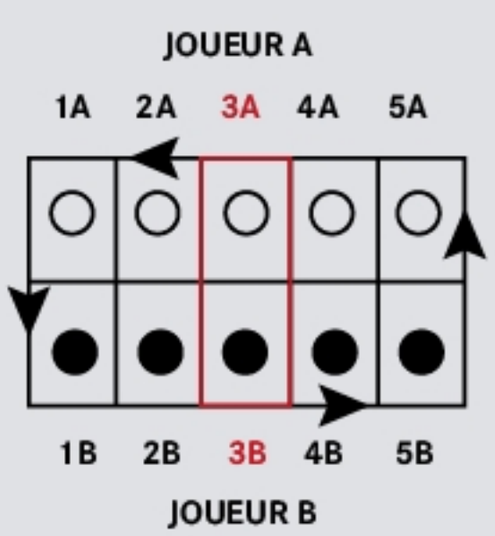
Les pions peuvent être placés uniquement sur un point libre ou sur la « ligne sacrée ». Cela signifie qu'un seul pion peut se trouver sur un point, à l'exception de la « ligne sacrée » où plusieurs pions (même des deux joueurs simultanément) peuvent se tenir ensemble. Si au premier lancer de dés un 5 est obtenu, le seul mouvement possible est d'aller d'un côté de la ligne sacrée à l'autre, car tous les autres points sont occupés.

Important : si un mouvement est possible, il doit être exécuté, même si pour cela un pion doit être retiré de la « ligne sacrée ». Dans le cas où aucun mouvement n'est possible, le joueur perd son tour.

Fin de la partie
Le joueur qui atteint en premier son objectif, à savoir placer ses cinq pions sur la « ligne sacrée », gagne la partie.

↓ Schémas explicatifs du jeu des 5 lignes : à gauche, la version grecque ; à droite, la version romaine.





L'*ephedrismos* : une métaphore érotique

Par **Ursula Mandel,** conservatrice à l'institut für Archäologische Wissenschaften der Goethe-Universität, Frankfurt am Main

Que nous disent les images des Grecs au sujet de leurs jeux ? Elles ne nous donnent jamais d'informations complètes concernant leur déroulement et leurs règles qui étaient considérés comme banals pour les spectateurs contemporains. Au contraire, les peintres profitent de l'occasion pour rendre amusants et esthétiquement plaisants des thèmes sociaux sérieux par le truchement du jeu.

Deux *choés** d'Athènes montrent une scène similaire : un garçon d'environ dix ans porte sur son dos un autre du même âge. Ces récipients appartiennent au monde des garçons ; une fois par année, à l'occasion d'une fête donnée en l'honneur de Dionysos, on servait aux enfants du vin dans ces petites cruches. Les images nous indiquent que porter quelqu'un sur son dos ne relève pas d'une idée spontanée mais qu'il s'agit bien d'un jeu avec des règles : le duo doit viser une pierre ou un piquet planté dans le sol que la « bête de somme » ne peut pas voir car le « cavalier » lui couvre les yeux avec ses mains. La tension que provoquent les espoirs antagonistes de chaque partenaire de ce duo est visible : pour le porteur, le but doit être atteint en un minimum de temps, alors que pour le cavalier, le jeu doit durer aussi longtemps que possible. On note l'attitude tâtonnante du pied du porteur et l'observateur accroupi derrière la pierre à viser. S'agit-il simplement du juge d'arrivée ou est-ce un joueur qui a guidé l'aveugle jusqu'à son but au moyen de cris ?

Une manière de « chevaucher » tout à fait spécifique fait partie de ce jeu : le cavalier chevauche en posant un genou plié à côté de la taille du porteur, dans la boucle que celui-ci a formée dans son dos avec ses bras. Le cavalier doit se maintenir en équilibre en déplaçant son poids sur le dos de sa monture, tout en s'agrippant à son front, en lui cachant les yeux et en laissant librement pendre son autre jambe.

Le thème peut être traité de différentes façons : sur une représentation datant du milieu de l'époque classique, la légèreté et l'harmonie des attitudes font penser à un « pas de deux » artistique, tandis qu'une représentation du début de l'époque classique dépeint d'une manière très réaliste des destins contrastés : d'une part le fardeau du porteur fortement voûté et d'autre part le plaisir dans le regard frontal de celui qui est porté.

Les sources antiques nous expliquent que ces rôles inégaux résultent en effet de la victoire ou de la défaite à l'issue d'un jeu de paris par paires. Sous l'entrée *Ephedrismos* (« à califourchon »), nous pouvons lire dans les lexiques de l'empire romain les règles du jeu : « les joueurs visent à distance une pierre qu'ils ont dressée ; celui qui n'est pas arrivé à la renverser porte sur son dos celui qui y est arrivé ; ce dernier lui cache les yeux jusqu'à ce qu'il atteigne sans dévier la pierre appelée *Dioros* (« séparation ») (Pollux, *Onomasticon* IX, 119 ; trad. A.-L. Rey). Le terme attique *en kotyle* (dans le creux) correspond tout à fait à la façon de s'asseoir telle qu'elle est montrée sur les vases athéniens.

La première phase du jeu, le lancer au but, est représentée entre garçons sur un *chous** conservé à New York, entre filles par contre sur une *pyxis*, une petite boîte appartenant au monde de la femme. Tandis que l'un des joueurs s'apprête à lancer une balle de la main droite tout en visant du bras gauche tendu vers l'avant, l'autre joueur se trouve derrière la cible, légèrement courbé, les bras parallèles tendus en avant afin de rattraper et maintenir dans le jeu la balle.

« Dans la vie quotidienne en Grèce antique, les garçons et les filles jouaient à ce jeu interactif et exigeant un étroit contact physique exclusivement entre membres du même sexe »

↑ **Filles jouant à l'*ephedrismos* (première phase du jeu). Pyxide à figures rouges, New York, Metropolitan Museum Rogers Fund, 1906, Accession Number: 06.1021.119a, b. D.R.**

Une métaphore érotique

Dans la vie quotidienne en Grèce antique, les garçons et les filles jouaient à ce jeu interactif et exigeant un étroit contact physique exclusivement entre membres du même sexe. Cependant, dans le monde mythique, les artistes se sont permis dès le début de montrer un jeu d'*ephedrismos* mixte, mais entre adultes. Cette métaphore érotique se développe également dans la sculpture jusqu'à l'époque hellénistique. Il est significatif que les premiers à jouer de cette manière sont d'abord les satyres et les nymphes, ces démons de la nature encore libres de toute inhibition civilisatrice, jouissant avec une infantilité quasi-intacte de leurs fonctions naturelles. En règle générale, ce sont les entités féminines qui sont ici supérieures aux créatures mi-hommes mi-animales aveuglées par le désir, et qui apprécient d'être portées.

Dès la période classique tardive, le thème de l'*ephedrismos* se dote d'une signification plus profonde par le fait que le pouvoir universel divin qui règne sur l'effervescence des satyres et des nymphes s'introduit lui-même dans le jeu en tant qu'Aphrodite ou Éros. La

→ Garçons jouant à l'*ephedrismos*. *Chous* à figures rouges, Berlin, Staatliche Museen zu Berlin, Antikensammlung, F 2417. Cliché Johannes Laurentius.

↓ Garçons jouant à l'*ephedrismos*. *Chous* à figures rouges, d'après Sotheby's, London, Sale catalogue: 7/8.7.1994, p. 71, Nr. 323.

→ Groupe en marbre de jeunes filles jouant à l'*ephedrismos*. Rome, Palazzo dei Conservatori 1151. Photo collection de l'institut für Archäologische Wissenschaften der Goethe-Universität, Frankfurt am Main.

nymphe devient maintenant la victime privilégiée. Comme l'indique littéralement son nom, *nymphê* « la fiancée », cette variante de l'*ephedrismos* peut apparaître comme une métaphore du destin de la jeune fille – dans le sens de sa soumission au joug du mariage. Car, qu'elle le veuille ou non, pour une jeune fille grecque, devenir adulte va de pair avec le mariage. Dans la relation des protagonistes de l'*ephedrismos*, l'artiste élabore désormais le pathos de la souffrance et du triomphe. Un élément important du jeu, le fait de couvrir les yeux, disparaît ; ainsi la divinité de l'amour peut librement – telle une épiphanie – s'élever au-dessus du dos de la porteuse, dont l'apparence se dote aussi d'éléments à connotation d'excitation érotique – comme l'exposition de la poitrine. De cette façon, l'innocent « comme si » du jeu puéril est escamoté par la gravité existentielle de l'inévitable relation sexuelle qui attend la jeune fille. Les divinités de l'amour, représentées dans leur beauté érotique, garantissent toutefois que cette réalité ait aussi son côté jouissif. Le verbe grec *paizein*, « jouer », renvoie à la fois à l'idée du jeu puéril et du jeu érotique.

← *Kylix* attique à figures rouges avec Hermès, coiffé du pétase* et d'un manteau, qui enseigne à un jeune homme à jouer à la toupie. Douris ? 480-470 av. J.-C. Baltimore, Johns Hopkins University, Archaeological Collection.

↓ Toupie en bois discoïdale, retrouvée à Saintes. Époque romaine. Saintes, Musée Archéologique.

La toupie

Par **Claudia Lambrugo,** chercheur à l'Università degli Studi, Milano

Le verbe grec *trechô*, c'est-à-dire « je cours », est à l'origine du nom *trochòs*, par lequel les Grecs indiquaient tous les objets en mesure de se mouvoir ou de courir sous n'importe quelle impulsion : ainsi en est-il des deux jouets que sont le cerceau et la toupie. Cette dernière se disait aussi en grec *bembix* ou *strobilos*, terme d'où pourrait dériver la forme dialectale « strummolo » employée en Italie méridionale pour désigner une toupie de bois un peu grossière et dont le profil rappelle celui d'une pigne (pomme de pin), appelée également en grec *strobilos*.

La toupie pouvait être de deux types différents, que nous définirons en faisant référence à ce qui a été proposé par Agnès Durand : la toupie est la forme la plus simple, celle qui est actionnée manuellement, en faisant tourner l'objet ; le sabot est, par contre, la toupie à laquelle le mouvement de rotation est donné par une lanière, enroulée autour de l'objet, puis déroulée avec force pour imprimer le premier mouvement, et ensuite ravivé à coups de lanière continus. Alors que la forme de la toupie est variée, même si en substance il s'agit d'un objet généralement en bois ou en terre cuite, doté d'une pointe et d'un corps discoïdal ou cylindrique voire conique, le sabot, lui, a la forme d'un cône renversé, surmonté d'un corps cylindrique, lisse ou doté de cannelures, autour duquel on enroule la lanière.

« la toupie (…) est actionnée manuellement, en faisant tourner l'objet ; le sabot est une toupie à laquelle le mouvement de rotation est donné par une lanière, enroulée autour de l'objet, puis déroulée avec force pour imprimer le premier mouvement »

La toupie devait déjà être connue des Grecs de l'époque d'Homère ; au chant XIV de l'*Iliade* en effet, le rocher lancé par Ajax contre Hector est dit « tourner comme une toupie » (v. 413). Le mouvement tourbillonnant de la toupie, rappelé successivement par beaucoup d'autres auteurs, tantôt grecs tantôt latins, se retrouve, dans l'*Énéide*, dans des célèbres comparaisons qui décrivent, avec une vive instantanéité et d'opportuns effets phoniques, les conséquences de la folie suscitée par la Furie Allecto chez la reine Amata (VII, vv. 378-384) : « Ainsi parfois une toupie, qui tourbillonne sous le coup qui l'entraîne quand des enfants, absorbés par leur jeu, la font tourner près d'un atrium désert en l'activant avec une lanière ; elle est emportée en dessinant de larges cercles ; debout, ébahis, les enfants restent stupéfaits et admirent le buis tournoyant : les coups de lanière l'animent. Dans une course tout aussi agitée, la reine est emportée au milieu de villes aux populations farouches… » (*Bibliotheca Classica Selecta*, UCL, Louvain).

Un jeu pour adolescents et adultes

Jouer à la toupie, celle du type sabot, demandait une bonne dose d'adresse ; c'est pourquoi le jeu était pratiqué surtout par les adolescents et les adultes. Il n'est donc pas étonnant que les Grecs la tenaient pour avoir été inventée par Hermès, lequel est parfois représenté sur les

↑ Toupie en terre cuite en forme de pomme de pin. VIII[e] s. av. J.-C. Londres, British Museum.

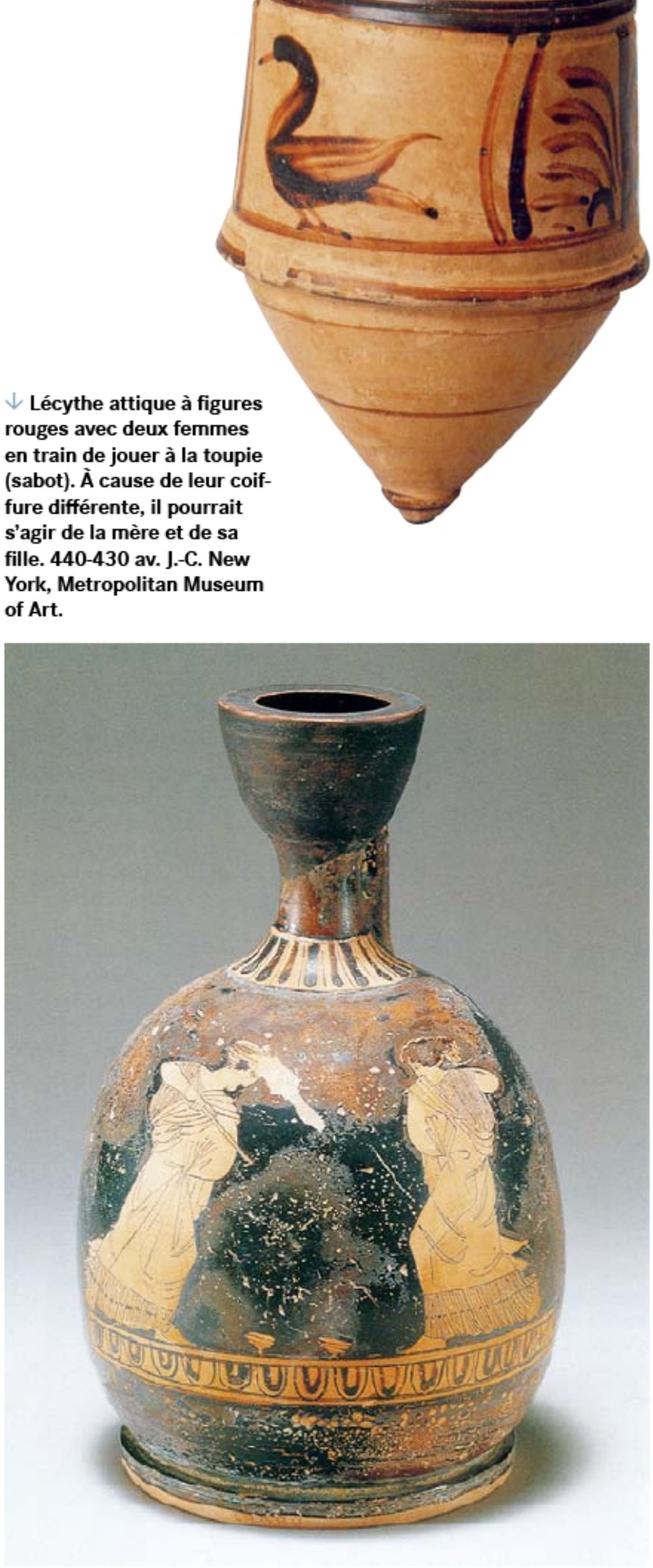
↓ Toupie en terre cuite peinte, de type sabot, provenant peut-être du Kabirion de Thèbes. IV[e] s. av. J.-C. Boston, Museum of Fine Arts.

vases attiques en train d'enseigner à des jeunes gens comment lancer la toupie et comment la maintenir en mouvement, en employant juste la lanière.

Des toupies en terre cuite de type sabot, souvent décorées de scènes d'enfants en train de jouer, ont été retrouvées en grand nombre dans le Kabirion* de Thèbes (Grèce, Béotie), comme dédicace à *Pais*, l'une des divinités associées au culte à mystères ; il pourrait s'agir de simples offrandes votives, mais on connaît aussi l'utilisation de la toupie dans un but divinatoire, comme le confirme Ovide dans *Amours* (I, 8, 7) : « Savante dans l'art de la magie (...) ; elle connaît la vertu (...) du lin roulé autour de la toupie (rhombe) ». 47

LES JOUETS DE DIONYSOS

La toupie, avec d'autres jeux comme la balle, les poupées articulées et la crécelle, paraît dans la liste des jouets enfantins avec lesquels, rapporte Clément d'Alexandrie* (*Protreptique* 17-18), les Titans trompent Dionysos enfant, pour le démembrer et le dévorer. Dans une polémique ouvertement antipaïenne, Clément comprend évidemment mal la signification rituelle de ces jouets dans les cérémonies dionysiaques à mystères ; en fait, dans les propos de Clément, à l'effet mystique et magique des jouets qui par leurs sons, leurs lueurs et leurs mouvements tourbillonnants devaient provoquer un état d'ivresse, de détachement par rapport au quotidien et l'union entre l'initié et le dieu, se substitue un emploi trompeur de la *paignia* (des jouets), ces instruments sacrificiels utilisés par des bourreaux (les Titans) pour tuer la victime innocente (Dionysos).



↓ Lécythe attique à figures rouges avec deux femmes en train de jouer à la toupie (sabot). À cause de leur coiffure différente, il pourrait s'agir de la mère et de sa fille. 440-430 av. J.-C. New York, Metropolitan Museum of Art.

→→ **À droite. Lécythe attique à fond blanc avec un éphèbe en train de jouer au cerceau; dans la main gauche, il sert un jeune coq, qui est souvent un don dans les relations pédérotiques. 470 av. J.-C. Collection Sambon, Milan, Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Archive photographique de l'Université des Études de Milan et de la Surintendance pour les Biens Archéologiques de la Lombardie. Cliché V. Albini.**

→ **À gauche. Lécythe attique à figures rouges avec Zeus, doté du sceptre, qui poursuit Ganymède pour l'enlever, pendant que celui-ci joue au cerceau. École du Peintre d'Achille. 440-430 av. J.-C. Indianapolis, Museum of Art.**

Le cerceau

Par **Claudia Lambrugo,** chercheur à l'Università degli Studi, Milano

Dans l'*incipit* de la *Médée* d'Euripide (tragédien du V^e^ s. av. J.-C.), la nourrice, angoissée de ce qui est arrivé à sa maîtresse, mais encore plus épouvantée par ce que Médée peut méditer de terrible, une vengeance suite à la trahison subite (de Jason), cesse tout à coup de parler à cause de l'arrivée des petits garçons de la magicienne : ceux-ci viennent de finir de jouer avec leur cerceau et ils s'approchent, ignorants totalement la douleur de leur mère (vv. 46-48).

Le cerceau, jeu courant encore pour nos pères et grands-pères, devait être un passe-temps très répandus chez les Grecs. C'est ce que confirme un commentaire mélancolique et désabusé d'Horace (I^er^ s. av. J.-C.) qui se plaint que les jeunes Romains, distraits par le « jeu grec du cerceau » (*Odes*, III, 24, v. 58), ont désormais abandonné les activités que le poète juge plus conformes, comme la monte à cheval et la chasse.

Le cercle se dit en grec *trochòs*, en latin *trochus* ou *orbis*. Il s'agit en fait d'un instrument simple, généralement réalisé en fibres de bois flexible, plus rarement en métal. Nous savons cependant par Martial (I^er^ s. de notre ère) qu'il n'était pas inhabituel pour les enfants pauvres d'obtenir un cerceau à partir d'une roue de chariot (*Épigrammes*, XIV, 168). Puisqu'il ne nous est parvenu aucun exemplaire de cerceau, nous devons nous contenter de l'observer peint sur des céramiques ou sculpté sur des reliefs. Nous remarquons qu'il a habituellement des dimensions proportionnées à la taille du joueur, aux flancs duquel il arrive, et qu'il est poussé et tenu en mouvement à l'aide d'un bâtonnet, appelé *aletèr* en grec, *clavis* en latin, et qui pouvait même avoir une extrémité arquée. Toujours selon Martial (*Épigrammes*, XI, 21 ; XIV, 168 et 169), il était possible d'enfiler sur le *trochus* quelques anneaux (phalanges) de bronze pour qu'il résonne sur le pavé et avertisse de l'arrivée des enfants courant à la suite de leur cerceau.

Un jeu mais aussi un exercice physique

Courir derrière un cerceau qui se déplace rapidement de long en large sur les routes d'une ville ou d'un village demandait certainement de l'adresse, mais surtout de la vigueur physique. Le célèbre médecin Hippocrate (V^e^-IV^e^ s. av. J.-C.) conseille en effet ce jeu pour améliorer sa condition physique, en soulignant les implications athlétiques et thérapeutiques de courir et de trans-

← *Kylix* attique à figures rouges avec scène pédéraste entre un jeune homme et un enfant, ce dernier tenant un cerceau. Premières décennies du Vᵉ s. av. J.-C. Collection privée.

↓ Jeune joueur de cerceau au gynécée, détail de la *kalpis* attique à figures rouges (voir p. 35), Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek, München SL 476. © Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München. Cliché Renate Kühling.

« Dans l'Athènes de la première moitié du Vᵉ s. av. J.-C. le cerceau est devenu l'attribut commun des très beaux éphèbes, souvent même divins »

pirer ; il est donc probable que le cerceau était un jeu pratiqué surtout par les garçons et les jeunes gens.

L'association du cercle, symbole de l'adolescence insouciante, et de la vigueur athlétique explique certainement que dans l'Athènes de la première moitié du Vᵉ s. av. J.-C. le *trochòs* soit devenu l'attribut commun des très beaux éphèbes, souvent même divins (Éros et Ganymède), peints nus alors qu'ils sont occupés à jouer. Le passe-temps s'entend ici comme une métaphore du charme émanant des très beaux jeunes gens, recherchés et poursuivis tantôt par des citadins normaux dans des relations pédérotiques*, dont le contexte naturel était le gymnase ou le *symposion*, tantôt tout simplement par des dieux comme c'est le cas de Ganymède* que beaucoup de peintres attiques représentent enlevé par Zeus alors qu'il court justement derrière son cerceau.

CERCEAUX ET DANSEUSES

Dans le *Symposion* (*Le banquet*) de Xénophon, un autre emploi intéressant du *trochòs* grec est mentionné par l'historien du Vᵉ s. av. J.-C. En effet, la discussion des banqueteurs s'est enflammée autour d'un sujet épineux, à savoir s'il est possible ou non d'enseigner la vertu, lorsque Socrate propose de reporter cette discussion pour pouvoir jouir du spectacle d'une danseuse, à laquelle un serviteur apporte des cerceaux (II, 7-8). Voici la description de la performance : « Sur cela, la musicienne fait entendre sa flûte, et quelqu'un placé près de la danseuse lui donne des cerceaux (*trochoùs*) jusqu'à douze. Elle les prend : aussitôt elle danse et les jette en l'air, en calculant à quelle hauteur elle doit les jeter pour les recevoir en cadence ». Nous retrouvons quelque chose de semblable aujourd'hui dans la gymnastique rythmique féminine.

Trochus et *clavis* Le jeu du cerceau à Rome

Par **Carina Weiß,** collaboratrice scientifique, chaire d'archéologie classique à l'université de Würzburg

Quelle adresse et quelle rapidité ! s'exclame-t-on à la vue d'un jeune homme jouant au cerceau sur une intaille romaine. Le graveur de gemmes de l'époque républicaine a inscrit cette représentation dans la couche supérieure d'une sardoine, créant un chef-d'œuvre à partir d'une scène de la vie quotidienne.

Un sportif athlétique nu, au pas de course, le haut du corps légèrement fléchi, frappe d'un bâton le cerceau devant lui, et le fait avancer le long de la courbe de la gemme. L'action est subtilement illustrée, donnant l'impression que le jeune homme et le cerceau ne reposent pas sur une surface plane mais évoluent en cercle sur l'ovale brun de la gemme. Les cheveux flottants de l'athlète suggèrent sa rapidité, son poing fermé et son regard intense indiquent la concentration que le jeu demande. Il n'est pas gaucher, comme on pourrait le déduire de la position du bâton (*clavis*) dans sa main gauche : sur les gemmes antiques, le motif est gravé à l'envers pour être imprimé, l'instrument est donc bien tenu dans la main droite.

Le *trochus*, un cercle métallique qui arrive à hauteur de taille, est tiré de l'armature en fer d'une jante de roue de char. Il pouvait être agrémenté d'anneaux mobiles qui tintaient lors de la rotation et dont le bruit faisait fuir les passants (Martial, *Épigrammes*, 14, 168-169 : *garrulus anulus*).

> « Le joueur de cerceau exerçait à Rome un sport « moderne », hérité de la Grèce ; il est nu, à la manière des éphèbes grecs »

Le cerceau comme loisir de la jeunesse dorée romaine

Dans plusieurs cultures, le jeu du cerceau était un passe-temps apprécié, et il servait notamment à entraîner les jeunes gens. Il existait déjà en Grèce ancienne, comme en témoigne sa représentation sur des vases des V^e^ et IV^e^ siècles avant J.-C. Sur les vases d'Italie du Sud, le cerceau est l'un des attributs d'Éros.

Après la pause hivernale, l'année romaine débutait avec des loisirs sportifs, dont le jeu du cerceau, rapporte Ovide (*Tristes* 3, 12, 17-20) : en mars et avril, des concours étaient organisés lors de jeux (*ludi*). D'après le géographe Strabon (5, 3, 8), Ovide (*L'art d'aimer*, 3, 381-384, et d'autres sources textuelles, le spacieux Champ de Mars était particulièrement approprié pour toutes sortes de sports dont l'entraînement au jeu du cerceau qui donnait lieu à des compétitions. Une intaille en sardoine semble se référer à l'une de ces victoires. À la gauche d'un pilier hermaïque représenté frontalement, indicateur par excellence d'un lieu d'entraînement sportif, un cerceau est appuyé contre une branche de palme plantée dans le sol ; à droite se trouve une grande cruche qui fait peut-être allusion à l'eau de l'*Aqua Virgo* avec laquelle la jeunesse romaine se rafraichissait après le sport (Ovide, *Tristes*, 3, 12, 20-23).

Le jeu du cerceau était l'un des passe-temps des jeunes hommes de l'élite qui

↑ Joueur de cerceau sur une sardoine, vers 50-25 av. J.-C., Staatliche Museen zu Berlin Inv. 32.237, 69. © Staatliche Museen zu Berlin, Antikensammlung. Cliché Johannes Laurentius.

← → Amour jouant au cerceau sur une cornaline de Luni. Fin du I^er^ s. av. J.-C., Museo Archeologico di Firenze Inv. 72499. Avec l'aimable autorisation de la Surintendance pour les Biens culturels de la Toscane. Florence.

↑ **Jeune joueur de cerceau au gynécée, *kalpis* attique à figures rouges, Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek, München SL 476. © Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München. Cliché Renate Kühling.**

s'adonnaient à des exercices prémilitaires. On recrutait dans l'Association des *iuvenes* (*collegia iuvenum*), créée à l'époque augustéenne, des jeunes gens qui constituaient la relève pour les plus hauts postes dans l'armée et dans l'administration. La présence du motif du cerceau sur le chaton d'une bague signale que son propriétaire appartient à cette classe sociale. Il est aussi possible qu'il soit né l'un des mois durant lesquels le jeu figurait au programme des joutes sportives. En effet, il n'est pas rare que l'iconographie des gemmes se réfère à des fêtes en relation avec le mois de naissance de son possesseur.

Le joueur de cerceau exerçait à Rome un sport « moderne », hérité de la Grèce ; il est nu, à la manière des éphèbes grecs, ce que des conservateurs comme Cicéron ou Horace jugeaient inconvenant, craignant, comme pour la lutte, que des relations homo-érotiques se forment. Il est à noter que le jeu du cerceau et la lutte sont souvent pratiqués par un Amour ou plusieurs Amours sur les gemmes romaines ainsi que sur des bas-reliefs, comme les lampes ou les sarcophages. Le motif peut indiquer que l'homme se démarque de la masse des gens par la lutte (*agôn*), ou que le pouvoir révolutionnaire d'Amour le prédestine à faire tourner la roue, c'est-à-dire à faire bouger le monde : *Omnia vincit amor* (Virgile, *Les Bucoliques*, 10, 69). AT

Les jeux d'adresse AT

Martial, *Épigrammes*, XIV, 168
« Il faut y introduire la roue ; tu me fais un cadeau utile : ce sera un cerceau pour des enfants, un cercle pour moi ».

Martial, *Épigrammes*, XIV, 169
« Pourquoi l'anneau bruyant se promène-t-il à l'intérieur du large cercle ? Pour que la foule que l'on croise cède la place aux cerceaux sonores ».

Ovide, *L'art d'aimer*, III, V. 381-384 :
« Tels sont, femmes, les jeux que votre nature délicate vous permet ; un champ plus vaste s'ouvre devant les hommes. Ils ont la balle rapide, le javelot, le cerceau, les armes et les évolutions du manège ».

Strabon, *Géographie*, V, 3, 8 :
« Pompée, le dieu César, Auguste, ses enfants, ses amis, sa femme et sa sœur ont déployé plus de zèle et dépensé plus d'argent que quiconque en travaux d'embellissement. Le Champ de Mars en a reçu la plus grande part, ajoutant ainsi à sa beauté naturelle les ornements dus à la sollicitude des donateurs. En effet, si l'on doit admirer que l'étendue de cette plaine permette simultanément et sans gêne ni pour les uns, ni pour les autres, d'une part les courses de chars et toute la variété des démonstrations hippiques, d'autres part les exercices à la balle, au cerceau et à la lutte d'une foule considérable, les œuvres d'art qui en ornent tout le pourtour, le sol recouvert toute l'année de gazon vert et, au delà du fleuve, la couronne de collines qui s'avancent jusqu'au bord de l'eau et font l'effet d'un décor de théâtre, tout cela offre un tableau dont l'œil a peine à se détacher ».

Ovide, *Tristes*, III, 12, v. 17-22 :
« Là où tu es, c'est maintenant l'époque des loisirs ; les jeux s'y succèdent et remplacent les combats bruyants du Forum où l'on discourt. Ce sont maintenant les chevaux, c'est maintenant l'escrime aux armes légères, c'est maintenant la paume, maintenant le cerceau qui tourne de son orbe rapide ; maintenant la jeunesse ointe d'huile glissante plonge ses membres fatigués dans l'eau de la Vierge ».

↓ **Monument célébrant une victoire dans un lieu d'entraînement sportif : un cerceau est appuyé contre une branche de palme ; au centre se trouve un pilier hermaïque et à droite une cruche d'eau, I^er^ s. apr. J.-C., Staatliche Münzsammlung München. © Staatliche Münz-sammlung München. Cliché Nicolai Kästner.**

← Hochet en terre cuite, âge du Bronze récent. Eschenz, île de Werd (Suisse). Diam. 6 cm. Cliché Daniel Steiner, Amt für Archäologie Thurgau.

← Hochet, d'Augusta Raurica, endommagé au niveau du manche. L. 6 cm. Cliché Susanne Schenker, Augusta Raurica.

↑ Hochet sphérique d'Augusta Raurica, incisé de lignes avant la cuisson. Ier siècle ap. J.-C. Diam. 5 cm. Cliché Susanne Schenker, Augusta Raurica.

→ Fillette jouant avec un hochet sur une stèle funéraire provenant de Mayence, Allemagne. Milieu du IIe siècle apr. J.-C. Landesmuseum, Mainz, inv. Nr. S 995. DR.

Des hochets pour les plus petits

Par **Véronique Dasen,** professeure à l'Université de Fribourg, et **Barbara Pfäeffli,** collaboratrice scientifique, Musée d'Augusta Raurica

Les hochets, en grec *platage*, *platagonion*, en latin *crepitaculum*, sont des jouets très anciens, appréciés des bébés et des petits enfants, déjà répandus au nord des Alpes dès l'âge du Bronze. En allemand, une expression qualifie une foule bruyante d'enfants de « troupe de hochets » (*Rasselbande*).

Le hochet est intimement lié à la petite enfance et au monde des nourrices. Plusieurs textes évoquent le son qu'il produit quand la nourrice l'agite en chantant une berceuse pour endormir l'enfant (Pollux, *Onomasticon*, IX, 127). Sa fonction n'est pas anodine car les Anciens avaient observé que la qualité du sommeil était importante pour la croissance des tout-petits (Aristote, *Génération des animaux*, 778b28). Le son apaisant du hochet devait aussi prévenir ou calmer une peur soudaine susceptible de causer des convulsions et de rendre l'enfant malade. Ils occupent utilement les enfants plus grands qui les agitent au lieu de « tout casser dans la maison », comme le relève Aristote (*Politique* 8, 6, 2 [1340b26]).

Hochets grecs

Dans le monde grec, les hochets conservés sont principalement en terre cuite. Ils ont souvent la forme d'un porcelet, animal consacré à Déméter, qui veille sur la fécondité. Artémis, qui protège la croissance des humains et des animaux, recevait aussi des cochons de lait à Sparte. Les nourrices, lors de la fête des Tithénidies ou « fête des nourrices » (*titthai*), amenaient les petits garçons dont elles avaient la charge dans le sanctuaire d'Artémis Corythalia, « qui fait pousser les rameaux », afin que la divinité leur accorde une croissance harmonieuse (Athénée, *Les Deipnosophistes*, 4, 139a).

« Le hochet est intimement lié à la petite enfance et au monde des nourrices. Sa fonction n'est pas anodine car les Anciens avaient observé que la qualité du sommeil était importante pour la croissance des tout-petits »

Des hochets de forme plus complexe représentent l'enfant lui-même allongé dans un berceau ou chevauchant un animal, un oiseau ou un porcelet.

Les hochets de l'époque romaine

Les hochets romains sont fabriqués en argile ou en métal. Ils résonnent grâce aux petites pierres ou billes d'argile introduites dans le jouet. Les hochets en métal produisent également un son émis par les anneaux qui y sont attachés. Les hochets en terre cuite, moins coûteux, étaient produits à la main ou à l'aide d'un moule. Munis parfois d'un manche, ils sont d'une grande variété de formes ; certains, ovoïdes ou sphériques, sont peints ou ornés de lignes incisées ; ils ont la taille d'une main d'enfant, comme les octaèdres munis de petites protubérances sur les angles ; d'autres sont anthropomorphes ou zoomorphes.

Trois hochets proviennent de la ville romaine d'Augusta Raurica (Suisse, canton de Bâle-Campagne). Tous sont en terre cuite et ont été modelés à la main. Ils présentent un ou deux trous réalisés au moment de la fabrication pour permettre à l'air de s'échapper pendant la cuisson. En les agitant doucement, on peut entendre clairement le bruit produit par les petites billes en terre cuite qu'ils renferment.

À côté des hochets en terre cuite et métal, des exemplaires en matière organique, comme le bois, ont sans doute existé, mais n'ont pas été conservés. Sur une stèle funéraire provenant de Mayence, une petite fille agite un hochet à manche. Il s'agit d'une des rares représentations figurées avec un enfant en train d'y jouer.

JEUX DE MAINS, JEUX DE VILAINS ? LA *MORRA*

Les Anciens ont connu un jeu de hasard similaire à notre « papier, caillou, ciseau », joué à deux, simplement avec les mains. Appelé en latin *micare digitis*, en grec *kleros dia daktylon*, ce jeu est proche de celui connu aujourd'hui sous le nom italien de *morra*. Les règles, cependant, ont varié depuis l'Antiquité.

Le jeu de la *morra* antique se pratique à deux, généralement assis : les joueurs se font face et chacun lève en même temps la main droite en indiquant un chiffre avec les doigts. Simultanément, il doit annoncer à haute voix la somme totalisée avec son adversaire. Celui qui a dit le premier le bon chiffre recule sa main gauche sur le bâton tenu par les deux joueurs. Sur une hydrie attique (vers 440-420 av. J.-C.), la jeune fille de gauche a gagné ; sa main a atteint l'extrémité du bâton, et un Eros vient en volant la couronner.

Le jeu de l'amour et du hasard

Le jeu est attesté dans l'iconographie grecque dès le milieu du Ve siècle. Il sert à tirer au sort et possède une dimension divinatoire. Le jeu de l'amour s'y lie à celui du hasard. Les joueurs ne sont jamais des enfants : la paire est d'ordinaire composée de deux jeunes filles ou d'un garçon et d'une fille, parfois transposés sur le plan divin sous la forme d'Eros et Niké, de deux Erotes ou d'Aphrodite et Eros. Plus rarement, une ménade joue avec un satyre. Comme dans tout tirage au sort, le succès est dû à la bienveillance des dieux. Le jeu est le prélude d'une union amoureuse.

↑ **Canthare du Kabirion de Thèbes. Boston, Museum of Fine Arts 99.533 (vers 410 av. J.-C.). Dessin A. Mitchell.**

↑ **Coupe-skyphos attique. Collection H. G. Cahn. Vers 450 av. J.-C. Photo A. Lezzi-Hafter.**

↓ **Hydrie attique. Varsovie 14299.3 (vers 440-420 av. J.-C.). Dessin d'après *Journal of Hellenic Studies* 18, 1898, p. 130, fig. 2.**

Le jeu des satyres

Sur un fragment de coupe de la collection H. G. Cahn (vers 450 av. J.-C.), des satyres en *himation**, comme de bons citoyens, jouent à la mourre, assis par terre près d'un arbre. Les deux joueurs tiennent un bâton noueux, et celui de droite lève la main en énonçant un chiffre. Un troisième satyre, debout, appuyé sur son bâton, les regarde. L'issue est encore indéterminée car les joueurs sont à égalité, comme l'indique la lettre E, peinte au-dessus de la tête de chacun, qui désigne le chiffre 5. L'humour naît du décalage entre leurs vêtements d'adultes et leur activité ludique caractérisant d'ordinaire des jeunes gens. Les satyres sont réputés pour leur appétit sexuel. Sont-ils en train de tirer au sort la chasse à une partenaire érotique ?

À la plus belle !

L'humour préside aussi au jeu de la mourre sur un canthare béotien (vers 410 av. J.-C.) conservé à Boston. La scène parodie le jugement de Pâris, appelé à choisir qui d'Athéna, Aphrodite et Héra est la plus belle des déesses. Sur une face, Héra attend la décision de Pâris aux côtés d'Hermès et de Niké qui tient la couronne destinée à la victorieuse. Sur l'autre face, Pâris, coiffé d'un chapeau phrygien, joue de la lyre, assis sur un rocher. L'imagier montre que le choix du prince troyen ne se fonde pas sur les arguments présentés par les déesses. Devant lui, deux femmes sont assises et jouent à la *morra* en tenant un bâton, probablement afin de fixer l'issue du concours. Leurs bouches ouvertes et leurs mains placées aux extrémités du bâton semblent indiquer qu'elles ont toutes deux gagné en même temps. Est-ce une manière de dire l'égalité des déesses et de montrer que le choix de Pâris était impossible ? En représentant la compétition comme un tirage au sort, le peintre suggère aussi que le résultat qui va déterminer la suite tragique de l'histoire, l'enlèvement d'Hélène et la guerre de Troie, était inscrit dans le plan divin. L'invention de ce jeu était d'ailleurs attribuée par les Anciens à Hélène.

Par Véronique Dasen

↑ Aphrodisias, stade : jeux. Cliché U. Schädler, 1995.

↑ Aphrodisias, théâtre : jeux des cinq lignes. Cliché U. Schädler, 1995.

↓ Didymes, temple d'Apollon : jeux. Cliché U. Schädler, 1995.

↓ Pompéi. Osteria de la Via di Mercurio, peinture murale. I^er^ s. ap. J.-C. : joueurs. D'après Filippo Coarelli (éd.), *Pompéi*, München Hirmer, 2002, p. 146.

Les lieux du jeu

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

L'image que l'archéologie offre de la pratique ludique romaine – nous ne savons presque rien sur le monde grec – est celle d'une activité qui se déroule principalement dans l'espace public. Très peu d'éléments de jeu ont été découverts dans des maisons privées, si ce n'est quelques pions et des dés. Dans l'atrium d'une des résidences d'Éphèse se trouvait une table en marbre avec un plateau du jeu de *XII scripta* gravé selon le modèle d'un plateau de jeu en bois. Même dans les villes du Vésuve, où le bois est souvent bien conservé, aucun plateau de jeu en bois n'a été préservé.

Tavernes, thermes et salles de jeu

Les Romains aimaient certes jouer dans les tavernes, tout comme de nos jours dans les pays du bassin méditerranéen, où les hommes passent beaucoup de temps à jouer dans les cafés. Deux *cauponae* de Pompéi ont livré des peintures murales avec des scènes de jeu. Dans la taverne de Salvius, deux joueurs, un plateau de jeu sur les genoux, se disputent à propos d'un jet de dé, et sont résolument éjectés de l'établissement par l'aubergiste.

Les bains aussi, où l'on passait beaucoup de temps à la toilette et au sport, servaient de lieux privilégiés de jeu. Le jeu de balle était particulièrement apprécié et de véritables salons de jeux sont connus. Ainsi, dans les thermes d'Hadrien à Aphrodisias, une chambre dans le nord-ouest du bâtiment était apparemment consacrée au jeu : le plancher est divisé en deux fois quatre secteurs avec, au centre de chaque compartiment, une plaque en marbre rectangulaire. Cinq des huit plaques sont munies d'un motif lié au jeu, dont un plateau de jeu d'Alea* et une inscription « La fortune c'est (Aphrodite) Ourania ». À proximité de ce salon ont été trouvées de magnifiques tables de jeux d'Alea en marbre offertes par des dignitaires de la ville pour l'usage public.

Les légionnaires romains stationnés au IV^e^ siècle dans le fort de Abu Sha'ar (Égypte) ne jouaient pas seulement dans les bains, mais ils bénéficiaient eux aussi d'une véritable salle de jeux. Dans la partie sud du fort, une chambre a livré *in situ*, entourées de bancs de pierre, des tables de jeu pour l'Alea, pour jouer aux billes et même au *mancala** – ce qui constitue l'une des attestations archéologiques les plus anciennes de ce jeu.

« La simple possibilité de pouvoir s'adonner au jeu dépend d'une situation politiquement et économiquement stable »

↓ **Éphèse, HH2 WE 7. Table de marbre avec plateau du jeu des *XII scripta*. II^e^ siècle ap. J.-C. Cliché E. Rathmayr, 2011.**

↑ **Éphèse, HH2 WE 7. Table de *XII scripta*. II^e^ siècle ap. J.-C. Cliché U. Schädler, 2007.**

↓ **Pompéi. Caupona de Salvius, peinture murale. I^er^ s. ap. J.-C. : joueurs. D'après E. Presuhn, *Les décorations murales de Pompéi*, Leipzig, Weigel, 1878.**

→ **Aphrodisias, thermes d'Hadrien : jeu d'Alea. Cliché U. Schädler, 1995.**

Les plateaux de jeu permanents

De nombreux plateaux de jeu ont été gravés de manière permanente dans les sols en marbre de bâtiments publics. Dans la Basilica Julia à Rome, le pavement rénové après l'incendie de 283 apr. J.-C. présente de nombreux dessins gravés. Beaucoup sont destinés au jeu : nous relèverons entre autres un plateau pour les *Latrunculi*, probablement antérieur à l'incendie, plusieurs pistes de billes et des dessins dont la fonction ludique n'est pas claire. Les colonnades ombragées, alignant les grandes places et les routes principales comme à Éphèse et Aphrodisias étaient aussi des lieux de rencontre populaires pour les joueurs. Ainsi, sur le trottoir couvert de la rue des Courètes à Éphèse, deux plateaux de jeu d'Alea sont gravés devant un magasin tandis qu'une « roue » est dessinée sur le seuil de l'entrée. Cet espace fut manifestement créé par les joueurs qui se réunissaient régulièrement à cet endroit. Un emplacement similaire a été identifié avec trois jeux d'Alea et une « roue », sur la plateforme à l'entrée de la Tour des Vents à Athènes. Les joueurs profitaient également des espaces en marbre des halles et colonnades de temples, comme au temple d'Apollon à Didymes. Enfin, les visiteurs des spectacles dans le théâtre et le cirque semblent avoir occupé les pauses avec des parties de jeu : les édifices bien conservés d'Aphrodisias en donnent un bon exemple, avec de nombreux jeux sur les marches de sièges, surtout dans les niveaux supérieurs réservés aux gens simples. Les jeux les plus populaires ici sont l'Alea et le jeu des cinq lignes.

Dans les villes romaines, les monuments publics tels que les théâtres, amphithéâtres et les cirques ainsi que les places publiques, étaient des lieux hautement politisés : statues honorifiques, dédicaces, décrets municipaux et impériaux et acclamations sculptés ou gravés dans le marbre ou peints contre les murs et les colonnes étaient omniprésents et témoignent des débats publics. C'est dans ce contexte politico-spatial que se placent les joueurs, certainement principalement masculins, qui utilisent le même matériau – le marbre – pour leurs activités ludiques. Il faut ainsi interpréter ce type de jeu comme un comportement social avec une connotation positive qui va bien au-delà du simple passe-temps. Les hommes qui jouent au Tavli dans les cafés grecs, à l'Okey dans le *çayhane* turc, ou au Sheish-beish dans les cafés de Tunis et d'Alexandrie n'ont pas l'intention de démontrer qu'ils n'ont rien à faire, mais manifestent le privilège social de passer du temps à jouer entre amis, tandis que les femmes à domicile s'occupent des enfants et du ménage.

↑ ***Basilica Iulia*** **sur le Forum à Rome. Parmi les nombreux jeux gravé dans le pavement, une piste de bille se trouvant sur un seuil est clairement visible (cercle rouge). Jochen Martin, *Das alte Rom*, Bertelsmann, München 1994, p. 148.**

→ **Rome, Basilica Aemilia : aire de jeux ? Cliché U. Schädler.**

Les qualités d'un bon joueur

Des inscriptions sur les tables de jeu d'Alea font allusion à la *virtus imperi* (« la vertu de l'Empire »), aux *hostes victos* (« les ennemis vaincus ») et aux *gentes pacate* (« les peuples pacifiés »), suivies de l'invitation *ludite securi* (« jouez en sécurité »). Elles montrent que les joueurs étaient conscients du fait que la simple possibilité de pouvoir s'adonner au jeu dépend d'une situation politiquement et économiquement stable. D'autres inscriptions renvoient aux courses de chars du cirque et aux factions et montrent que les joueurs suivent et s'identifient avec la politique actuelle.

En jouant en public, les joueurs mettent de plus en évidence des qualités personnelles et d'autres compétences : les joueurs ne maîtrisent pas seulement une planification stratégique et mathématique, mais ils sont également doués d'adresse, comme le montrent les pistes de billes. Le jeu demande également des joueurs une certaine force de caractère. Un bon caractère se révèle en jouant, les descriptions d'Auguste par Suétone et de Théodoric II par Sidoine Apolinaire ne laissent pas de doute. Le bon joueur ne se laisse jamais décontenancer, ni par la perte d'argent, ni par un mauvais coup de dés, ni par la victoire, ni par la défaite. Qui « chante victoire quand il gagne et pleure quand il perd », n'est pas un bon joueur (*vincis gaudes perdis ploras ludere nescis*). Comme on l'a vu dans les peintures de la taverne de Salvius, la mauvaise gestion des émotions est sanctionnée. Des inscriptions sur les tables d'Alea invitent le joueur à bien se comporter et demandent à celui qui ne respecte pas le code de conduite de céder sa place à un bon joueur (*ludere nescis idiota recede da lusori locu*). Au IV[e] siècle, le *pyrgus* ou « tour de dés » [voir Cobbett pp. 48], est utilisé presque ostensiblement sur certaines images pour montrer que l'on joue correctement et que la tricherie n'est pas tolérée. AT

Jouer à la maison

Les témoins du jeu dans l'établissement romain de Vallon (Fribourg)

Par **Michel E. Fuchs,** professeur à l'université de Lausanne

Découverts sur le site de Vallon, connu pour ses deux mosaïques dont celle où figure une chasse en amphithéâtre, plusieurs objets illustrent les jeux domestiques pratiqués du Ier au IIIe ou IVe siècle apr. J.-C. dans une maison de campagne sise dans un carrefour routier.

« Des bribes de passe-temps, de jeux de patience et d'adresse nous parlent des lieux privilégiés qui les ont vu se dérouler »

Jeux d'enfants : les billes

Pas d'épée miniature, pas de poupée, pas de cerceau, pas d'animaux en terre cuite, mais l'empreinte fugace de jeux d'adresse et de table. Une bille en gneiss de 21 g et une autre en molasse de 56 g ont été découvertes dans le secteur ouest du bâtiment nord de l'établissement, dans ce qui devait être la zone froide de thermes pour la première bille, sans précision mais dans le même secteur pour la deuxième. Une troisième bille en calcaire, incomplète, a été trouvée au fond d'une fosse dans la partie sud du jardin, remblayée entre 50 et 150 apr. J.-C. ; le matériel de remplissage provient essentiellement de la cuisine installée au centre du corps de bâtiment méridional. Une quatrième bille en grès de 2 cm de diamètre a été recueillie dans le remblai supérieur du jardin à proximité du bâtiment sud. Pour la première fois en Suisse est attesté un jeu d'enfants qui a laissé des témoins dans plusieurs musées archéologiques, au British Museum à Londres, à Barcelone, à Florence et à Paestum, et que l'on sait pratiqué à Rome à l'aide de noix. Dans la cuisine, une petite fosse a reçu les restes d'une tortue d'eau douce, une cistude d'Europe dont la carapace permet de dire qu'elle a vécu environ huit ans ; enterrée en bordure d'un mur comme un nouveau-né décédé, elle a eu droit à un geste d'affection qui dit son statut d'animal de compagnie pour les jeux d'un enfant de la maison.

Jeux d'adultes : latroncules et tric-trac

Plus communs, mais adoptant des formes et des matériaux divers, des jetons attestent en plusieurs endroits l'établissement des jeux de table pour adultes comme celui des latroncules, largement diffusé à l'époque romaine : il employait un plateau réparti en un nombre variable de cases, et des jetons ou pions de deux couleurs.. Sur huit jetons récoltés, quatre sont en os d'un diamètre entre 1,7 et 1,9 cm, dont une face est soit plate et polie, soit bombée, soit gravée de cercles concentriques ; un jeton de 2,4 cm de diamètre est en verre transparent, un autre en verre opaque. Un jeton de 3,5 cm de diamètre a été taillé dans un verre à vitre, un autre enfin a été retaillé dans un fond de récipient en terre cuite. Leur répartition est significative, que ce soit dans la cour entre le bâtiment central et le bâtiment sud, dans le portique central, dans le jardin encore, mais en bordure des portiques ; dans un seul cas, un jeton a été trouvé à l'intérieur

← L'établissement de Vallon vu du sud-ouest dans sa plus large extension, au début du IIIe siècle apr. J.-C. Dessin SAEF, Bernard Reymond.

↓ Billes, jetons, plaque de jeu et astragale (à droite) trouvés dans l'établissement romain de Vallon. Photo SAEF, François Roulet.

→ Pompéi, Maison de Jason (IX 5,18), *cubiculum* e. Détail du tableau central de la paroi ouest : Médée assise devant ses deux enfants jouant aux osselets. Cliché Marie-Lan Nguyen, 2012. Wikimedia Commons.

d'un bâtiment, dans une pièce particulière puisqu'il s'agit de la cuisine. D'après leur contexte de trouvaille, les jetons ont été utilisés du milieu du Ier siècle apr. J.-C. à la fin du IIIe siècle au moins. Certains d'entre eux ont dû prendre place sur la plaque de jeu trouvée en fragments dispersés à l'est de l'établissement, le plus gros dans la galerie bordant le bâtiment sud, un deuxième plus au nord, vraisemblablement dans le fossé qui longeait le bâtiment central, et le troisième hors stratigraphie mais durant les fouilles du secteur. Le marbre utilisé, une brèche aux teintes violettes, est du même type que celui de la plaque bien connue d'Avenches, plateau pour le jeu des douze points, le *ludus duodecim scriptorum*, un jeu de la famille du tric-trac. Brisée lors de la réorganisation des lieux au IVe siècle, la plaque devait faire partie du revêtement de sol de la grande salle chauffée aménagée au début du IIIe siècle au sud du bâtiment central, seul endroit susceptible de recevoir un dallage de marbre dans le secteur, à proximité duquel l'un des fragments a d'ailleurs été mis au jour. La salle recelait de nombreuses plaques du même marbre et de calcaire avec tracés incisés, et semble avoir pris un tour officiel dans la seconde moitié du IIIe siècle ; l'attente y a suscité de quoi la tromper comme sur les marches de la basilique julienne à Rome, qui voit des motifs gravés servant de *tabulae lusoriae*, de tables de jeux.

L'astragale : un jeu très ancien

Un dernier témoin révèle l'usage d'un jeu très ancien et typique du monde gréco-romain : un astragale était isolé dans la couche d'incendie d'un plafond de l'une des deux pièces à l'extrême est du bâtiment nord, chambre à coucher ou chambre d'hôte chauffée par un foyer et disposant d'eau courante. Oublié peut-être dans la pièce d'étage, l'objet correspond bien à cette articulation de la patte arrière du mouton prisée autant comme dé que comme un élément du jeu d'osselets permettant de déployer une certaine adresse autant que de laisser parler le hasard ou les prédictions. Des lots d'astragales sont connus en Lucanie ou à Thessalonique, réunis dans des tombes, signes du succès du jeu auprès de toutes les couches de la population. Peintures, statues et reliefs rendent compte de cet engouement. La célèbre peinture sur marbre d'Herculanum due à l'Athénien Alexandre montre deux jeunes femmes, deux Niobides agenouillées aux pieds de Niobé et de Léto, jouant aux *pentelitha*, un jeu de fille à cinq osselets lancés en l'air et devant tomber sur le dos de la main. Deux peintures de Pompéi voient les enfants de Médée tout à l'innocence d'un jeu d'osselets à côté de leur mère pensive et cachant une épée. Deux autres astragales ont été découverts à Vallon, dans des couches de remblai et de construction du portique central : ils étaient accompagnés d'autres ossements et n'ont sans doute pas eu le temps d'être livrés aux jeux.

Ce ne sont que des bribes de passe-temps, de jeux de patience et d'adresse que nous a préservées le site fribourgeois. Elles nous parlent cependant des lieux privilégiés pour les voir se dérouler : une cour, une allée de gravier en bordure du jardin, un portique pour les jeux d'enfants, les mêmes endroits, mais aussi la cuisine, une grande salle chauffée, une chambre pour les jeux d'adultes. Du Ier au IVe siècle, personne n'a perdu la main à Vallon.

Les dés romains

Par **Michel Feugère,** chargé de recherche au CNRS, UMR 5138

À l'époque romaine, le dé a déjà derrière lui près de trois mille ans d'histoire. L'Antiquité va voir une évolution sensible des formes et des utilisations de ces objets ; avec le changement d'ère, le fait marquant est la pénétration de leur usage dans toutes les couches de la société.

Après avoir adopté des formes géométriques diverses, le dé prend la forme cubique, celle que nous connaissons; ce dé cubique semble apparaître au Proche-Orient à l'âge du Bronze. Sa diffusion se fait peut-être d'abord vers l'est, puis en même temps ou peu après vers l'Égypte. On reste mal renseigné sur les premiers dés parallélépipédiques en Méditerranée, mais l'Étrurie semble avoir joué un rôle de premier plan dans l'adoption des jeux utilisant des dés, qui peuvent être cubiques ou parallélépipédiques, de section plate ou plus rarement carrée.

Un dé imparfaitement cubique n'obéit pas nécessairement à une logique malhonnête : il est difficile d'extraire du plus gros os d'un mammifère un dé cubique de plus de 17 millimètres de côté environ. Au-delà, il faut soit recourir à du bois de cerf, difficile à se procurer, soit construire le dé à partir d'une section d'os creux, dont les ouvertures sont ensuite rebouchées avec des opercules d'os. Cette technique, très utilisée au début de notre ère, permet d'obtenir facilement des objets de 20 à 30 mm de côté. Les dés à opercules ont donc été longtemps considérés par erreur comme des dés pipés.

Ceux-ci, plus petits, sont indécelables sans un examen approfondi. Ils témoignent d'un savoir-faire remarquable. L'un d'eux a conservé le lestage de plomb qui le fait retomber toujours sur la même face. L'artisan a creusé des trous minuscules dans les cercles oculés de plusieurs faces adjacentes afin d'évider, en manipulant dans ces orifices des mèches très fines, un volume qui est ensuite rempli de limaille de plomb. Les trous sont ensuite rebouchés par des opercules inscrits dans les cercles oculés, et donc presque invisibles. Le soin apporté aux quelques objets transformés de cette manière est sans doute à la mesure des gains que pouvaient espérer, au début de notre ère, ceux qui recouraient à de tels artifices.

Des formes originales

À l'époque romaine, les dés parallélépipédiques étrusques et gaulois ont disparu. Si le dé cubique répond à la très grande majorité des besoins, quelques formes originales sont cependant signalées : un parallélépipède losangique à Boscoreale ; un dé en forme de mandorle en Grande-Bretagne (Claydon Pike). On est moins sûr de la date de quelques dés dodécaédriques en pierre et en terre émaillée, portant des chiffres grecs et d'autres latins, peut-être un particularisme oriental, également attesté en Gaule cependant : un dé tardo-romain découvert à Genève porte les noms des douze signes du zodiaque. Un petit groupe de dés en argile et en schiste bitumineux (Autun surtout), inscrits de mots de 1 à 6 lettres, devaient servir à un jeu spécifique.

Ces exceptions marquent la survivance d'un certain goût pour les dés originaux et des usages sans doute divers. Probablement diffusés par les soldats dans les provinces, les dés s'imposent par leur commodité : une paire de dés en os ne coûte presque rien, est facile à transporter et peut servir à des dizaines de jeux. On en trouve partout, à la ville comme à la campagne, et de toutes les tailles. Le British Museum conserve même une bague romaine dont le chaton, évidé, servait à transporter une paire de dés minuscules…

La mode du jeu de dé se répand aussi dans les classes supérieures. En témoignent les quelques dés précieux qui nous sont parvenus, en cristal de roche, calcédoine, agate et même en ambre. Il est possible que des dés en argent, voire en or, aient existé, mais aucun d'eux n'est parvenu jusqu'à nous. Les élites les plus fortunées pouvaient parfois s'offrir le luxe de jouer avec des dés d'ivoire, tel ce notable de la cité de Nîmes dont la tombe a été retrouvée à Langlade (fin du Ier s.). 47

« Le dé cubique, tel que nous le connaissons, semble avoir été inventé au Proche-Orient à l'âge du Bronze »

↓ Dé inscrit de Trier (Trèves), Im Reutersfeld (DE). D'après Schwinden 2003.

↓ Dé losangique de Boscoreale. Londres, British Museum, inv. GR 1912.0516.6 D'après Bardiès-Fronty *et al.*, 2012, p. 98, n°80.

↑ Dé du port antique de Lattara (Lattes, Hérault) : époques gauloise et romaine.

→ Dé pipé de l'épave Arles-Rhône 3 (fouilles D. Djaoui). Fin du Ier s. de n. ère. Musée départemental Arles antique.

↓ **Dé expérimental de Vindonissa, Vindonissa-Museum Brugg (CH) Inv. 5093. Cliché Béla A. Polyvás.**

L'art de jouer aux dés

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

« Associés à la tromperie, sources de conflits, les jeux de dés auraient été interdits à cause de leurs effets nocifs »

Malgré le grand nombre de dés trouvés dans les fouilles sur des sites archéologiques grecs et romains, et plusieurs mentions du jeu de dé dans la littérature antique, nous ne savons pratiquement rien des règles concrètes des jeux de dé pratiqués par les Anciens.

Plusieurs allusions nous font supposer qu'en Grèce et à Rome, on jouait d'ordinaire avec trois dés. Un des vers conservés d'une tragédie d'Euripide, *Télèphe*, le suggère : il évoque un jeu où « Achille a jeté deux fois un et quatre » (Eustathe, *Iliade*, 1084).

Le jeu du plus haut coup

Les sources parlent exclusivement du jeu « pour jeter le plus de points », appelé en grec *pleistobolinda* (*Pollux* IX, 95, 117). Pour gagner, il fallait obtenir six (*senio*) ou même trois fois six (*tris hex*) tout en évitant les chiens (*damnosos canes*), c'est-à-dire les as qui valent un point (Ovide, *Tristes* II, 473-74 ; Isidore, *Étymologies* XVIII, 66). Peut-être est-ce pour ce jeu précis que beaucoup de dés romains ont été fabriqués de façon légèrement allongée plutôt que cubique. Ainsi, le dé devient presque un dé à quatre faces dont presque toujours, les faces larges portent les points 1, 2, 5 et 6 pour favoriser les plus hauts et les plus mauvais résultats.

Jeux de dés plus complexes ?

Cependant, les jeux de dés ne se limitaient pas à obtenir le plus grand nombre de points. Suétone nous apprend que l'empereur Claude, un personnage érudit et cultivé, était l'auteur d'un livre sur « *L'Art de jouer aux dés* » (*de arte aleae*). On ne peut guère imaginer qu'il ait consacré un livre entier au simple jeu « du plus haut coup », un jeu que le roi Alphonse le Sage, dans son livre sur les jeux de 1284, traite de manière expéditive en une seule phrase. Alphonse était plus intéressé par des jeux de la famille du « Craps » moderne, joué avec deux dés dans les casinos, dont son « Guirguiesca » est l'ancêtre. Dans ce type de jeu d'argent, le calcul de probabilité joue un rôle important. Il est donc très possible que Claude ait également décrit des types plus complexes de jeux de dés.

Les dés nous donnent aussi des indications pointant dans la même direction. À Vindonissa (Brugg), un dé semble être le résultat d'une expérience mathématique. Le dé a été retravaillé plusieurs fois : les arêtes ont été biseautées afin d'obtenir une forme qui fait que le dé tombe presque toujours sur les faces 1 et 6. Il est particulièrement intéressant de noter que les points ont été mis sur le dé après ce travail des arêtes, comme c'est clairement visible sur la face 5.

Jeux d'adultes ou d'enfants ?

Dans l'antiquité grecque et romaine, jouer aux dés semble avoir été surtout un passe-temps d'adultes. Néanmoins, la découverte de dés dans des tombes d'enfants suggère qu'ils jouaient aussi avec des dés cubiques, et pas uniquement à des jeux utilisant les osselets comme des dés à quatre faces.

Associés à la tromperie, sources de conflits, les jeux de dés auraient été interdits à cause de leurs effets nocifs, selon Isidore de Séville (*Étymologies* XVIII, 68). Cette mauvaise réputation pourrait expliquer le silence des sources sur les règles des jeux de dés malgré leur grande popularité et leur large diffusion. 47

Le mystère de la marelle ronde

Par **Claudia-Maria Behling,** chercheur indépendant, Vienne

En se promenant sur les sites antiques, le visiteur attentif peut tomber sur des motifs de différentes formes gravés dans l'ancienne chaussée. On trouve ainsi des dessins de forme circulaire divisés par quatre diagonales se rejoignant au centre du cercle.

Le jeu du moulin ?

Selon l'opinion commune, ce dessin serait la variante ronde de notre jeu du moulin. Carl Blümlein (1918) a proposé cette interprétation en se rapportant à une remarque d'Ovide (*Tristes*, 2, 481-482 ; *Ars Amatoria*, 3, 365-366) qui écrit que chaque joueur devait placer trois pions sur le plateau et que celui qui arrivait à aligner les trois pions gagnait la partie. Il fait ici référence au jeu de la petite marelle à trois pions sur plateau carré, un jeu connu aussi dans d'autres régions du monde et même encore après l'époque romaine. Dans le jeu reconstitué par Blümlein (*Bilder aus dem römisch-germanischen Kulturleben. Nach Funden und Denkmälern*, München, 1918), comme seul le « moulin » effectué à partir du milieu compte, le joueur qui commence (joueur 1) est contraint de placer son pion au centre. Le joueur 2 ne peut gagner que si le joueur 1 est encerclé, de sorte que ce dernier est forcé de retirer son pion du centre. Par conséquent, le joueur 1, lorsqu'il place ses pions, doit faire attention à ne pas les poser directement les uns à côté des autres car le joueur 2, grâce à la tactique de l'encerclement, pourrait immédiatement gagner. Cependant, même dans cette variante, le joueur 2 peut essayer d'encercler les pions adverses afin que le joueur 1 soit contraint de retirer son pion du centre. Le joueur 2 peut alors occuper le centre du cercle, mais il se retrouve dans la même impasse que le joueur 1. L'attractivité de ce jeu est relativement faible et tant qu'aucun des joueurs ne commet une faute, le jeu ne finit pas.

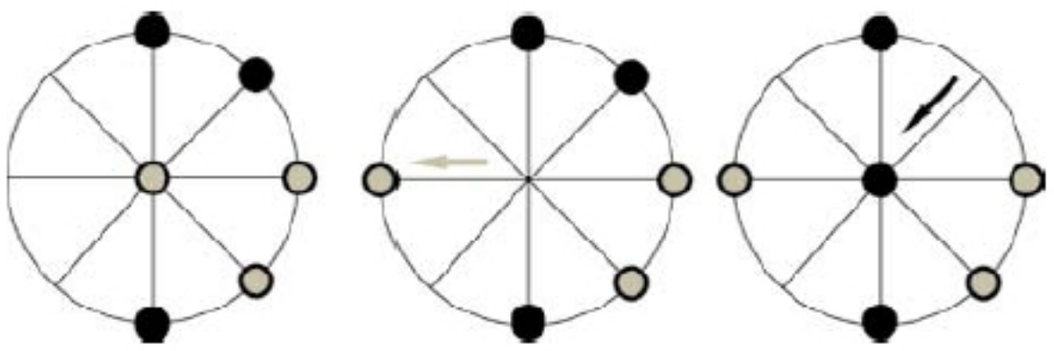
Des marques de repères ?

Une autre interprétation a été suggérée par Charlotte Roueché : il ne s'agirait pas de plateaux de jeu mais de marques de repère pour des réunions. Pour Olaf Höckmann, les motifs gravés dans le temple d'Apollon à Didyme seraient des oracles informels, tout en étant conscient que l'identification en tant que jeu est incontestable pour de nombreuses gravures. Là, comme ailleurs, on observe que ce modèle de roue se situe souvent à proximité des jeux de la petite marelle, du moulin et du *ludus duodecim scriptorum*.

Un autre jeu ?

Des règles sont proposées par Roueché. Plusieurs sources antiques mentionnent un jeu d'enfants appelé ὤμιλλα. Dans ce jeu, on jette une noix ou un objet similaire dans un cercle dessiné sur le sol. Le vainqueur est celui dont les noix sont restées à l'intérieur du cercle. Jacques Stella (XVII[e] siècle) nous offre une comparaison moderne dans sa série de jeux où trois garçons se tiennent debout devant un carré par terre. La rime accompagnant l'image indique que dans le « franc du quareau » aucune pierre ne doit toucher les lignes dessinées. La description est très semblable à ce que les auteurs grecs disent de l'ὤμιλλα. La configuration du terrain de jeu est identique – en dehors du fait qu'il s'agit d'un carré au lieu d'un cercle. Le jeu du « franc du quareau » est également décrit par François Rabelais dans son roman sur le géant *Gargantua* (1534), traduit par Johann Fischart (*Affentheurlich Naupengeheurliche Geschichtklitterung*, 1575). Son déroulement correspond à celui de l'ὤμιλλα et peut être joué avec un plateau circulaire ou carré. À ce propos, les commentateurs de Rabelais, Charles Esmangart et Eloi Johanneau (1823) signalent que la forme de ce jeu peut facilement être confondue avec celle du jeu du moulin.

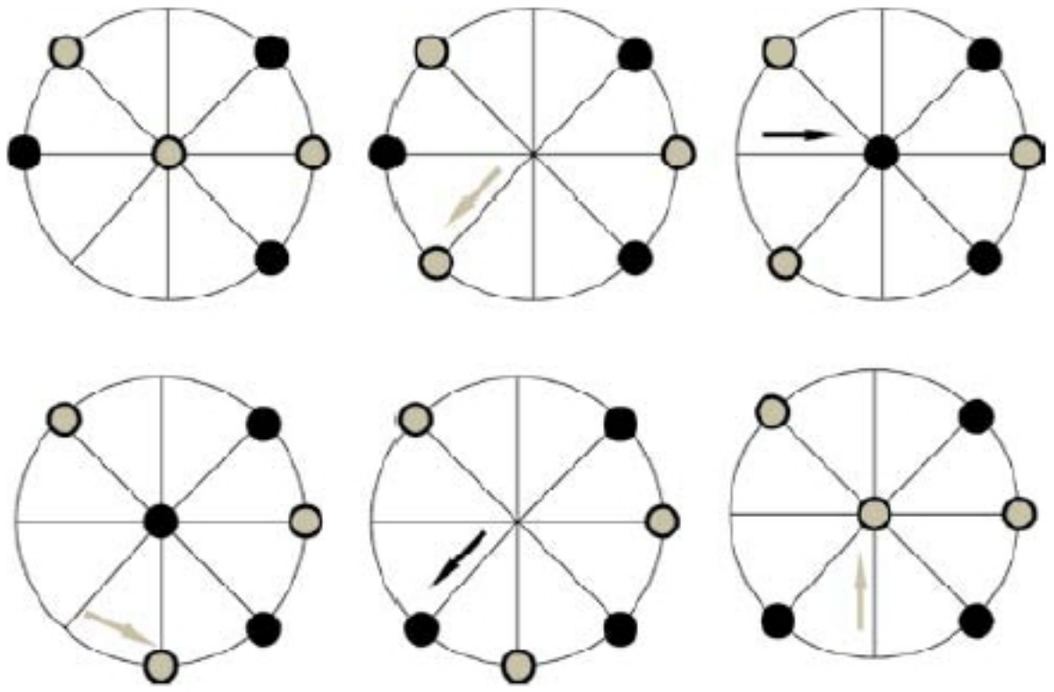
« Plusieurs sources antiques mentionnent un jeu d'enfants appelé ὤμιλλα. Dans ce jeu, on jette une noix ou un objet similaire dans un cercle dessiné sur le sol »



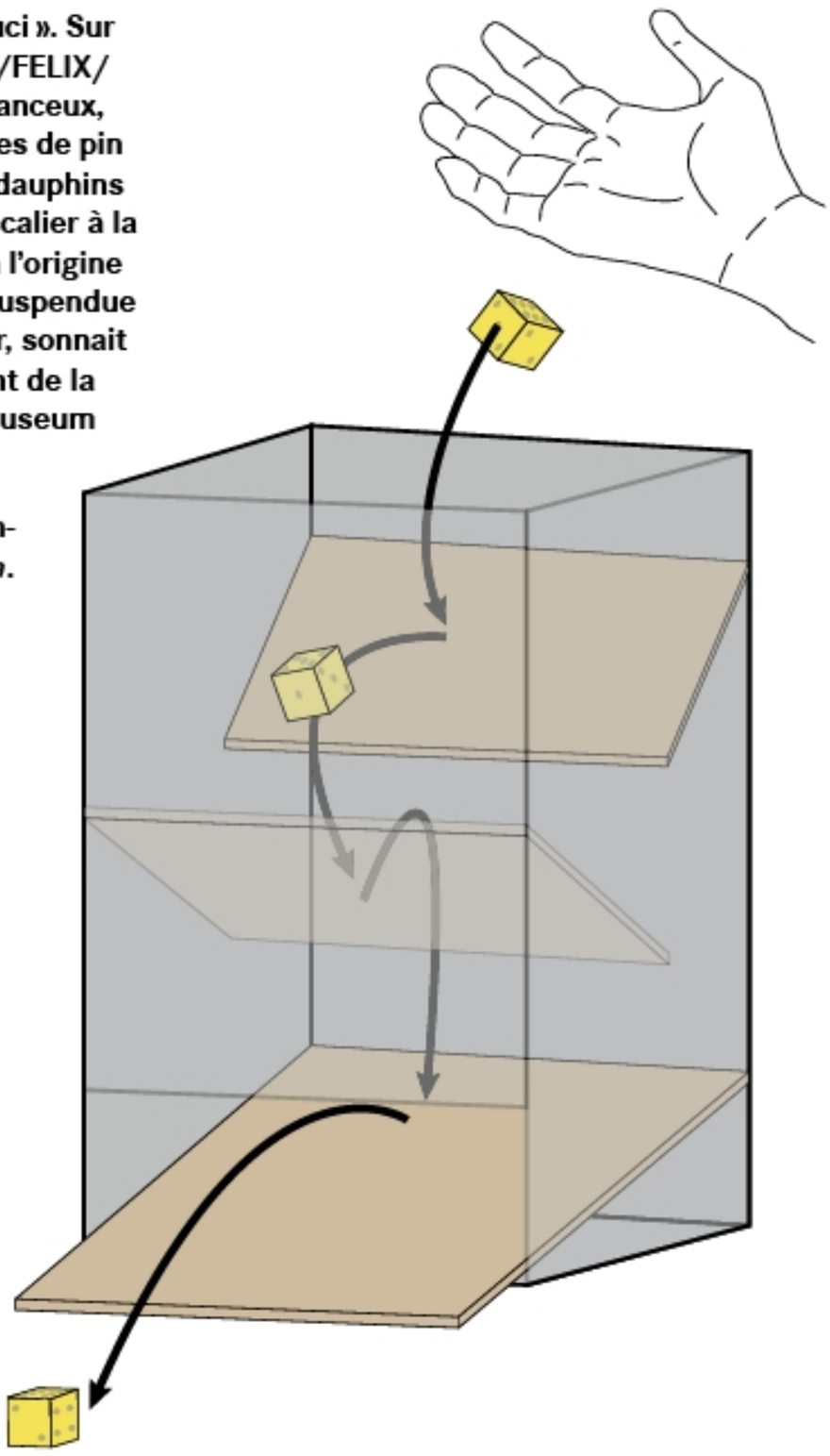
↑ **Joueur 2 (noir) gagne en trois coups. Dessin de l'auteur.**

→ **Dessin de roue avec une inscription grecque sur l'Arkadiane (Éphèse). Cliché de l'auteur, reproduit avec l'aimable autorisation de Sabine Ladstätter, Vienne.**

↓ **Impasse après, au plus tard, le cinquième coup. Dessin de l'auteur.**



← *Turricula* en bronze de la villa de Vettweiß-Froitzheim, Allemagne (IVe s.). L'inscription sur la face frontale dit «Les Pictons sont vaincus ; l'ennemi est anéanti. Joue sans souci ». Sur l'entablement : UTERE/FELIX/VIVAS « Utilise (le), chanceux, vis bien ! ». Des pommes de pin décorent le haut, des dauphins de chaque côté de l'escalier à la base. Une clochette (à l'origine au nombre de trois), suspendue au-dessus de l'escalier, sonnait quand les dés sortaient de la tour. © LVR - Landesmuseum Bonn.



→ Schéma de fonctionnement d'une *turricula*. Dessin E. Soutter, © Archéothéma.

Turricula : les tours de jeu

Par **Roland Cobbett,** chercheur indépendant, English Heritage, Dover Castle

Les tours de jeu font partie du paysage ludique de l'époque romaine. On les utilisait pour lancer les dés dans les jeux de tables et de hasard. Les textes anciens les mentionnent à plusieurs reprises et elles sont attestées dans l'iconographie. Jusqu'en 1930, cependant, aucune tour de jeu n'avait été retrouvée et on ne savait pas comment elles fonctionnaient exactement. Depuis, plusieurs exemplaires ont été découverts et leur mode d'utilisation est mieux compris.

Le terme latin qui désigne les tours de jeu est *pyrgus* ou *turricula* : « petite tour ». Le dessus est ouvert, l'intérieur comporte des plaques inclinées rainurées formant de petits escaliers, avec une large ouverture à la base : les dés, jetés par en haut, dégringolaient sur les rampes intérieures et sortaient par en bas. Leur fonction était peut-être d'assurer un jeu honnête, car le poète romain Martial (Ier s. apr. J.-C.) dit qu'il est impossible de tricher en s'en servant (*Épigrammes*, 14, 16). On les emploie pour jouer à l'*alea*, l'ancêtre de notre backgammon, et pour les jeux de hasard. L'illustration d'un calendrier de l'année 354 apr. J.-C. montre un esclave y jouant lors de la fête des Saturnales. Elles apparaissent aussi sur des mosaïques d'Antioche et de Carthage montrant des joueurs assis à une table de jeu avec la tour posée sur un côté, ainsi que sur une lampe en terre cuite de Cologne.

« Les tours semblent avoir toutes une forme et une taille similaire, mais elles pouvaient être réalisées dans des matériaux différents »

Premières trouvailles

La première tour fut découverte vers 1930 à Qustul, en Nubie, au sud de l'Égypte, à côté de la tombe d'un notable local du IVe siècle. Il s'agit d'une offrande funéraire, associée à un ensemble destiné au jeu d'*alea*, avec un plateau, des jetons et des dés. D'une hauteur de 16 cm, elle est fabriquée en bois avec un décor en argent et en ivoire.

Dans les années 1980, une deuxième tour a été trouvée sur le site d'une riche villa romaine près de Froitzheim en Allemagne. Réalisée en bronze et d'une hauteur de 22,5 cm, elle date probablement d'environ 370-80 apr. J.-C., car elle porte une inscription sur la face frontale qui célèbre une victoire sur les Pictons.

Martial, *Épigrammes*, XIV, 16
« Petite tour. Quelle que soit la main tricheuse, qui sait lancer les dés préparés, si elle les fait passer par moi, n'a plus qu'à faire des vœux ». (trad. U. Schädler)

Isidore de Séville, *Origines*, 18, 60-61
60. « Du jeu de plateau. Alea, c'est-à-dire le jeu de plateau, fut inventé par les Grecs pendant les loisirs de la guerre de Troie, par un certain soldat du nom d'Alea, duquel dérivent et les règles et le nom. Un jeu de table se joue avec un *pyrgus*, des pions et des dés.
61. Des pyrgis. Le *pyrgus* s'appelle ainsi car les dés passent par son intérieur ou bien parce qu'il a la forme d'une tour. Ceci parce que les Grecs appellent une tour *pyrgos* ». (trad. U. Schädler)

← Panneau de « la mosaïque aux chevaux de l'*Antiquarium* de Carthage », avec deux hommes jouant avec deux gros dés et plusieurs jetons blancs. La *turricula* se trouve à l'extrémité du plateau. Cliché Rais67, 2011. Wikimedia Commons.

Découvertes récentes

Des fragments de plaques en os, découverts en 1930 dans le fossé du fort romain de Richborough (Grande-Bretagne), ont été identifiés en 2006 comme des éléments d'une tour de jeu : une plaque avec des fentes diagonales indiquant la position des escaliers. La tour, d'une hauteur de 20 cm environ, devait être composée d'une structure en bois couverte par les plaques. Deux autres plaques en os découvertes sur le site pourraient être les rampes intérieures de la même tour. L'une d'elles provient des bains du fort – un lieu où l'on aimait jouer dans l'Antiquité – suggérant la présence d'une tour de jeu, peut-être pour les officiers.

Enfin, les restes de deux autres tours ont été trouvés, l'une en bronze à Chaves (Portugal), dans les ruines d'un établissement balnéaire détruit au IVe siècle, et des éléments en os semblables à ceux de Richborough proviennent d'une riche maison romaine du IVe siècle dans le Dorchester (Grande-Bretagne).

Les tours de jeu : quels utilisateurs ?

Peu à peu une meilleure compréhension des tours de jeu se met en place. Les tours semblent avoir toutes une forme et une taille similaire, mais elles pouvaient être réalisées dans des matériaux différents. Celles qui ont été découvertes jusqu'ici semblent avoir appartenu à des personnes fortunées ou de haut rang. Elles étaient peut-être plus largement répandues comme le suggère la passion pour le jeu et les paris dans l'Antiquité. AT

↓ Deux plaquettes en os rainurées de Richborough trouvées dans les niveaux du IVe siècle. La pièce plus petite a été découverte dans les bains du fort. © Roland Cobbett.

LE JEU DES CINQ LIGNES : AJAX ET ACHILLE

Deux guerriers musclés, en armure complète, sont assis l'un en face de l'autre et se penchent sur une petite table placée au milieu. Il s'agit des héros grecs Ajax et Achille jouant à un jeu de pions. Ce motif étonnant peint sur des vases à figures noires était particulièrement prisé entre 540 et 480 av. J.-C. à Athènes.

Si, dans certaines représentations, Ajax et Achille sont seuls, dans d'autres, ils sont entourés de guerriers ou accompagnés par la déesse Athéna (Skiras ?) qui regarde presque toujours Achille.

Qu'est ce que le jeu des cinq lignes ?

Nous connaissons également le jeu auquel s'adonnent les deux héros : dans certaines représentations, Ajax et Achille annoncent les résultats de leurs lancers de dés par le biais de phylactères ajoutés par les peintres. Sur un *kyathos* du V^e^ siècle av. J.-C. conservé à Bruxelles, le peintre s'est donné la peine de représenter la table de jeu vue du dessus : on y distingue cinq lignes parallèles avec, placé à l'extrémité de chaque ligne, un pion. Il s'agit donc du jeu des cinq lignes (ou *pente grammai*) dans lequel, comme le rapporte Julius Pollux (*Onomastikon*, IX 97) « chacun des deux joueurs dispose de cinq pions sur cinq lignes ». L'objectif du jeu consiste à rassembler avant son adversaire ses cinq pions sur la ligne du milieu appelée la « ligne sacrée ». Lors de fouilles archéologiques, des modèles de ce jeu en argile ont été mis au jour. Ce type de jeux était, au cours du VII^e^ s. et jusqu'au début du VI^e^ s. av. J.-C offert aux défunts dans le cadre de rites funéraires. Le motif sur les vases, qui proviennent également et principalement de contextes funéraires, suit peut-être la tradition des modèles en terre cuite. Dans ce contexte, quelle est donc l'importance de ce jeu et de la scène représentée?

Deux héros très différents

Bien qu'il soit souligné à plusieurs reprises dans l'*Iliade* qu'Ajax est le deuxième pilier des Grecs avec Achille (II, 768-69 ; VII, 226-228 ; XIII, 321 à 25 ; XVII, 279-80 ; XVIII, 192-93), l'épopée ne connaît pas d'interaction entre les deux. Si semblables en bravoure et rang, ils sont pourtant diamétralement opposés l'un à l'autre. Achille est le favori des dieux, qui souvent interviennent en sa faveur, alors qu'à Ajax, ils jouent des sales coups. Ajax est le bouclier derrière lequel les Grecs se cachent quand les Troyens mettent le feu à leurs bateaux. C'est aussi lui qui se bat pour sauver le corps d'Achille tué par Pâris et Apollon et, pour certains, c'est lui qui l'emporte hors du champ de bataille. Mais, dans l'ensemble, ses actions ne sont pas couronnées de succès. Bien qu'il se batte contre Hector, il n'arrive pas à tuer le protégé d'Apollon. Et, dans les jeux funèbres en honneur de Patrocle, Ajax ne remporte aucune victoire, que ce soit lors de la lutte, du combat ou encore du lancer du disque (*Iliade* XXIII, 700-737, 802-825, 826-849). C'est pour cette raison qu'Ulysse se moque de lui en soulignant que ses efforts manqueraient d'efficacité (Ovide, *Métamorphoses*, 13). Enfin, frappé de folie par Athéna (Sophocle, *Ajax*, 428-30), Ajax se suicidera. Du côté d'Achille, malgré tout le malheur que sa colère a causé aux Grecs, sa mort héroïque lui est prophétisée, décès précédé d'un coup décisif porté aux Troyens : la mise à mort d'Hector. Le destin ne peut pas frapper de façon plus brutale.

> « Le jeu crée, à partir d'une égalité des chances initiale, une inégalité absolue à la fin »

Une scène très symbolique

Le propre du jeu, qui se joue à la fois avec un partenaire et contre un concurrent, met en évidence les destins si différents des deux héros. Le jeu crée, à partir d'une égalité des chances initiale, une inégalité absolue à la fin. Au jeu des 5 lignes, la position initiale est la même pour les deux joueurs, leurs chances de gagner le sont donc aussi. C'est entre le premier et le dernier coup que le jeu sépare le vainqueur du perdant. Le motif des deux héros jouant visualise d'une façon simple et évidente ce qui sépare Achille d'Ajax. En analogie avec la situation d'égalité au début du jeu, les héros sont à peine distingués dans les peintures sur les vases. Mais comme à Troie où seul l'un des deux protagonistes a obtenu la gloire immortelle tandis que l'autre a trouvé une fin indigne, il n'y aura qu'un gagnant dans le jeu et c'est, sur les représentations où il est reconnaissable, Achille.

Au jeu des cinq lignes, c'est plus le dé que l'habileté des joueurs qui décide de la victoire ou de la défaite. Ce jeu évoque le fait que c'est le destin, fixé par les Moires, filles de Zeus, qui élève ou abaisse les mortels, que ce soient des héros ou de simples mortels.

Par Ulrich Schädler

← Ajax et Achille jouent au jeu des cinq lignes. *Kyathos* à figures noires. Début V^e^ siècle av. J.-C., Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire

→ Jeu des cinq lignes gravé dans le temple de Léto à Délos. Cliché U. Schädler.

Ajax et Achille jouent au jeu des cinq lignes. Amphore attique à figures noires d'Exekias, c. 540-30 av. J.-C., Musei Vaticani (photo Musei Vaticani).

Jouer avec des noix

Par **Claudia-Maria Behling,** chercheur indépendant, Vienne

Les jeux de noix comptent parmi les jeux d'enfants romains les plus souvent représentés. Leur présence presque exclusive sur les sarcophages d'enfants pourrait s'expliquer par la popularité du proverbe *nuces relinquere* (« abandonner les noix »), bien attesté dans la littérature romaine, symbolisant la fin de l'enfance et le passage à l'âge adulte. Des adultes ne pouvaient donc pas exercer ce genre de jeux sans s'exposer aux moqueries de leurs contemporains. Pour les enfants morts avant cette étape, ce motif était ainsi un choix approprié.

Le fait que le matériel de jeu était disponible partout a certainement favorisé sa large diffusion. Outre les noix, des billes, des cailloux ou des osselets pouvaient être utilisés. Une élégie attribuée à Ovide mentionne plusieurs jeux d'enfants avec des noix comme matériel de jeu. Dans le jeu d'origine grecque, appelé *Delta*, on représentait la quatrième lettre de l'alphabet grec – Δ – sur le sol, divisée en dix cases par des lignes horizontales. Les joueurs se plaçaient à une certaine distance du bord inférieur de ce triangle et lançaient leurs noix afin de les placer le plus haut possible dans la pointe du triangle. Il est probable qu'à chaque case correspondait une valeur spécifique. Malheureusement, aucun témoignage iconographique n'est conservé, car aucun plateau de jeu particulier n'était nécessaire pour ce jeu : il pouvait être dessiné spontanément dans la terre avec l'aide d'une baguette ou avec de la craie sur un trottoir en pierre.

« Le proverbe *nuces relinquere* (abandonner les noix), bien attesté dans la littérature romaine, symbolise la fin de l'enfance et le passage à l'âge adulte »

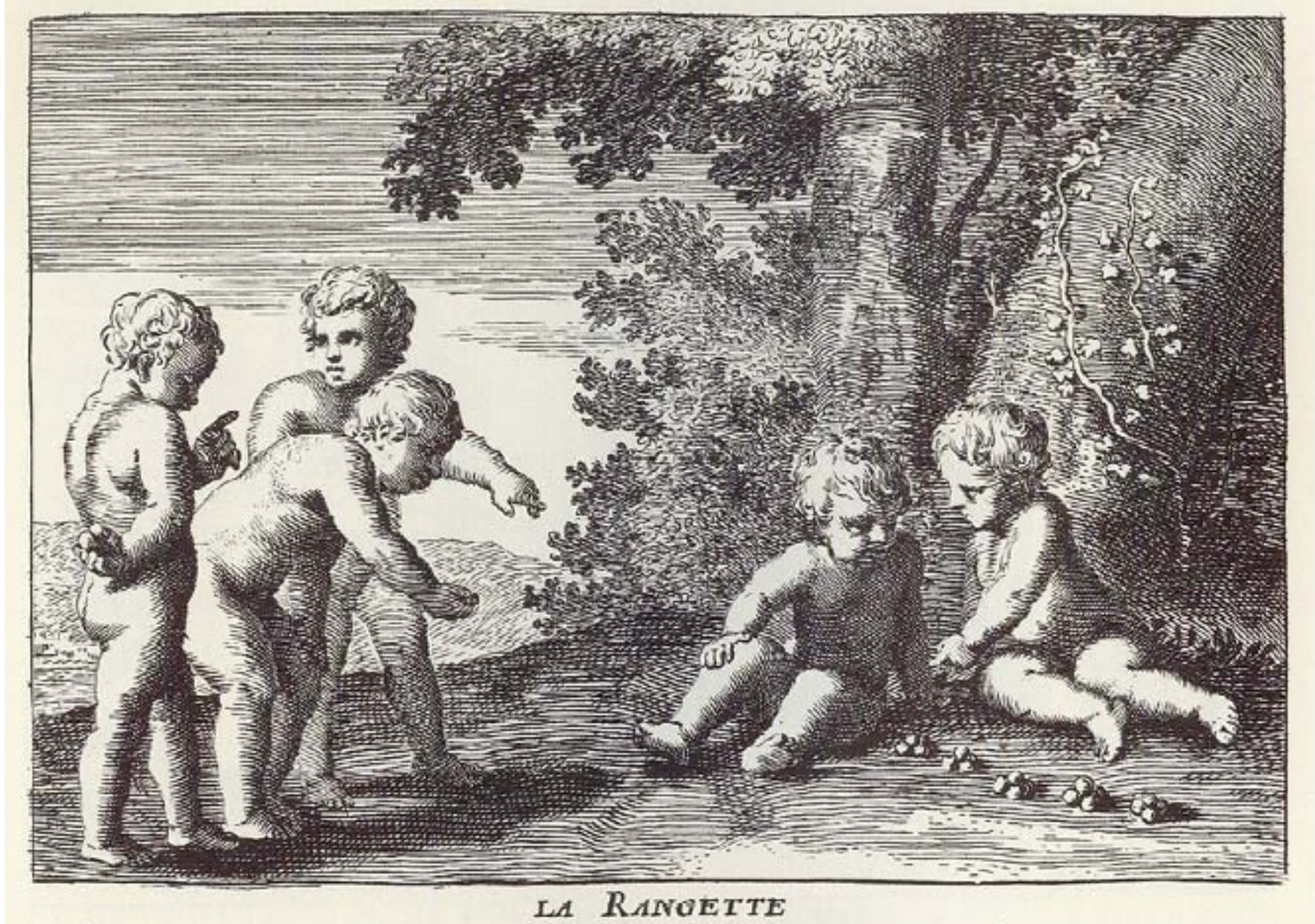
L'interprétation difficile du *nuces castellatae*

Sur les bas-reliefs des sarcophages, le jeu représenté utilise une planche inclinée. Le but est de faire rouler la noix afin de toucher une des noix placées par terre devant la planche. Sur le côté droit d'un couvercle au Museo Chiaramonti (Vatican), deux garçons jouent à ce jeu. Vêtus de tuniques courtes, ils portent dans une petite corbeille leur matériel de jeu. Le garçon de droite place sa boule sur la planche et vise les deux boules au centre. En raison de l'étroitesse de ce relief qui mesure seulement 127 cm de longueur, les deux objets cibles se trouvent déjà dans le secteur à gauche occupé par le deuxième jeu de « La Poire ».

À gauche, les enfants jouent aux *nuces castellatae*. Un garçon s'est positionné pour lancer, tandis que ses camarades observent et se disputent au sujet de son coup. Par terre, on reconnaît des tourelles construites avec trois noix. Dans les milieux scientifiques, deux théories s'opposent sur le déroulement de ce jeu : l'une veut que le joueur actif ait l'intention de compléter la tour. Sa noix devrait donc constituer la quatrième sur le haut de la substruction triangulaire composée par les trois noix. Selon l'autre théorie, plus vraisemblable, les tours seraient constituées de quatre noix, dont la troisième de base serait simplement cachée par la perspective. L'objectif du jeu serait donc la destruction des tours par le lancer d'une autre noix. Le texte de *l'Élégie du noyer* n'est malheureusement pas clair sur ce point et laisse ouvertes les deux interprétations. Cependant, sur le sarcophage conservé au Palazzo Lancellotti à Rome, on semble voir un garçon à genoux en train de construire une tour de noix pour son adversaire. Celui-ci s'est déjà mis en position sur le bord droit du sarcophage et s'apprête à lancer. L'objectif destructif du jeu serait donc à préférer. Parmi les sources modernes qui représentent ce jeu, mentionnons le tableau des « Jeux des enfants » de Pieter Bruegel (XVI^e^ s.) à Vienne et une gravure de Jacques Stella (XVII^e^ s.), qui nomme le jeu « La Rangette ». La rime accompagnant la gravure explique que le but du jeu était de démolir les tours construites. Les *nuces castellatae* représentent ainsi un bel exemple de la longévité de jeux pour enfants qui est toujours pratiqué, notamment en Norvège, en Tunisie et en Espagne. 47

↑ **Couvercle de sarcophage conservé au Museo Chiaramonti (Vatican) avec des jeux d'enfant ; de droite à gauche : planche en pente, La Poire, *nuces castellatae*, La Joute, Le Cerceau. Neg D-DAI-ROM 1987 VAT. 0624.**

↓ **Sarcophage du Palazzo Lancelotti (Rome) : *nuces castellatae* et év. « Orca » à gauche (reproduit avec l'autorisation de Marcello Barbanera, Rome).**



Suétone, *Vie d'Auguste*, 83, 2
« Pour se délasser l'esprit, tantôt il pêchait à l'hameçon, tantôt il jouait aux osselets et aux noix avec de petits enfants agréables par leur figure et par leur babil, qu'il faisait chercher de tous côtés, surtout des Maures et des Syriens ».

L'*Histoire Auguste*, 16, 2
L'expression *nuces castellatae* est moderne et dérive d'une anecdote de l'*Histoire Auguste* où l'empereur Gallien construit des châteaux avec des pommes (*de pomis castella composuit*). « Et pour ne pas passer sous silence son pitoyable raffinement, il fit faire, au printemps, des chambres de roses. Il composa des châteaux de fruits (*De pomis castella composuit*). »

Phèdre, 3, 14
Ésope joue aux noix avec des garçons et est l'objet de moqueries : « Un Athénien, voyant au milieu d'une bande d'enfants Ésope jouer aux noix, s'arrêta et comme fou, se moqua de lui. »

Pseudo-Ovide, *Élégie du noyer*, 75 sq
(*nuces castellatae*) « Tout l'aléa est placé sur quatre noix, pas davantage, une étant ajoutée à trois autres placées au-dessous d'elle ».

Pseudo-Ovide, *Élégie du noyer*, 81-84
(jeu du delta) : « Parfois aussi avec de la craie, ils tracent la constellation du Delta qui est aussi la quatrième lettre des Grecs et la traversent par un certain nombre de lignes ; chacun y jette une baguette et emporte autant de noix que l'indique l'endroit où elle s'est arrêtée ».

Pseudo-Ovide, *Élégie du noyer*, 77 sq
(jeu avec une planche inclinée) : « D'autres font descendre une noix sur un plan incliné, ils essaient de lui faire toucher une de celles qui sont à terre ».

Toutes les traductions sont tirées des Belles-Lettres.

← **Gravure de Jacques Stella (XVII^e^ s.) : garçons jouant aux *nuces castellatae* avec des billes. D'après Jacques Stella, Claudine Bouzonnet-Stella, *Les jeux et plaisirs de l'enfance*, (1657) Nr. 15. Rime accompagnant la gravure de Stella : « Ils visent tous à ces monceaux qu'entre eux ils noment des chasteaux, pour en jetter quelqu'un par terre Quel qu'il soit il n'importe pas, car tout est pris de bone guerre pourveu qu'on en mette un à bas. »**

Piste de billes à Rome. Temple de Venus et Roma. Cliché U. Schädler, 2013.

Jouer aux billes à l'époque romaine

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

Pour nombre de ses jeux, l'homme trouve des formes ergonomiques adaptées aux besoins des joueurs. Ces formes reflètent les règles du jeu, facilitent les gestes des joueurs ou rendent le jeu intéressant par le bon équilibre entre degré de difficulté et possibilité de maîtrise : il suffit de penser aux terrains de football, aux tables de billard, à la marelle, à l'échiquier de 8 x 8 cases ou aux plateaux pour les jeux de semailles avec leurs rangées parallèles de cuvettes. Les pistes de billes romaines donnent, elles aussi, un joli exemple de cette liaison entre jeu et forme. On en trouve de nombreux exemples dans les ruines des villes antiques tout autour du bassin méditerranéen. C'est Luigi Bruzza qui, en 1877 déjà, en a donné une explication tout à fait convaincante.

Les pistes de billes

Mais regardons en quoi consistent ces pistes de billes romaines. En effet, on observe une uniformité étonnante entre ces pistes se trouvant à Rome, dans les villes d'Afrique du Nord et celles d'Asie Mineure (Turquie). Il s'agit d'une piste rectangulaire allongée, dont les dimensions varient selon la surface sur laquelle elle a été gravée, de préférence des marches d'escaliers ou des seuils de bâtiments et places publiques. Une telle piste consiste en un nombre variable de cuvettes d'environ 4 à 10 cm de diamètre. Sur un côté, on trouve normalement une ou deux rangées de trous, légèrement décalées l'une de l'autre, suivies d'autres trous placés de manière irrégulière. Un dernier trou se trouve à une certaine distance des premières rangées. Ce trou est souvent plus grand que les autres et prend une forme rectangulaire. Qu'il s'agisse du but à atteindre est confirmé par une piste, justement étudiée par Bruzza, située sur le forum de Timgad (Algérie) où, à côté de ce trou, les joueurs ont gravé le symbole de victoire PEL, une abréviation pour P(alma) E(t) L(aurus). Ce monogramme se réfère au rameau de palmier et à la couronne de laurier que l'on présentait, par exemple, aux vainqueurs des courses de chars dans le cirque ou aux gladiateurs ayant remporté leur combat.

Du côté opposé du but, on observe, dans la plupart des cas, deux lignes parallèles très finement gravées dans le marbre. Ces lignes indiqueraient très probablement la zone de départ des billes. C'est exactement dans cette partie de la piste que l'on voit souvent des traces ou même des rainures, dues certainement à des méthodes spécifiques de catapultage des billes.

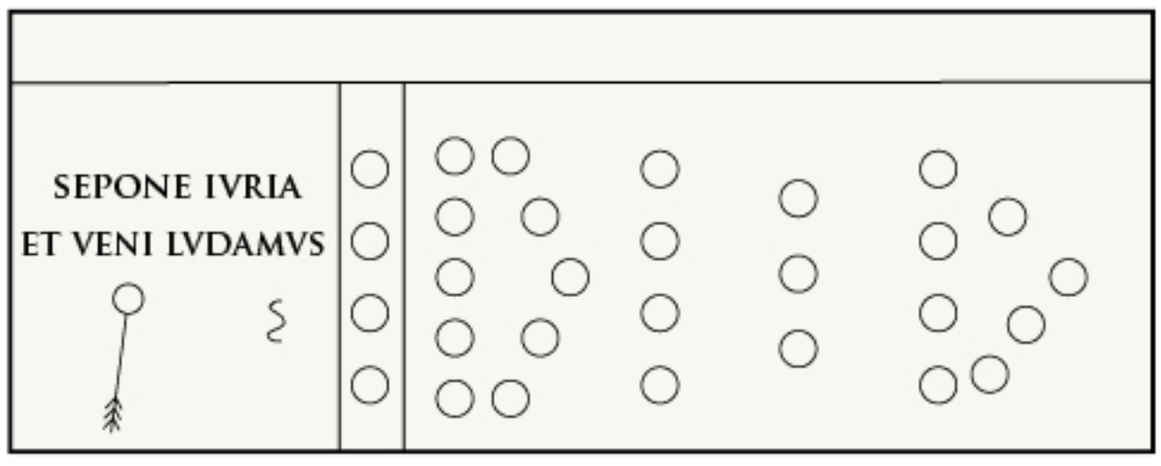
On peut donc soupçonner que les joueurs lançaient leur bille depuis la zone des deux lignes avec pour objectif de la faire arriver jusqu'à la dernière cuvette tout en évitant qu'elle tombe dans les autres trous.

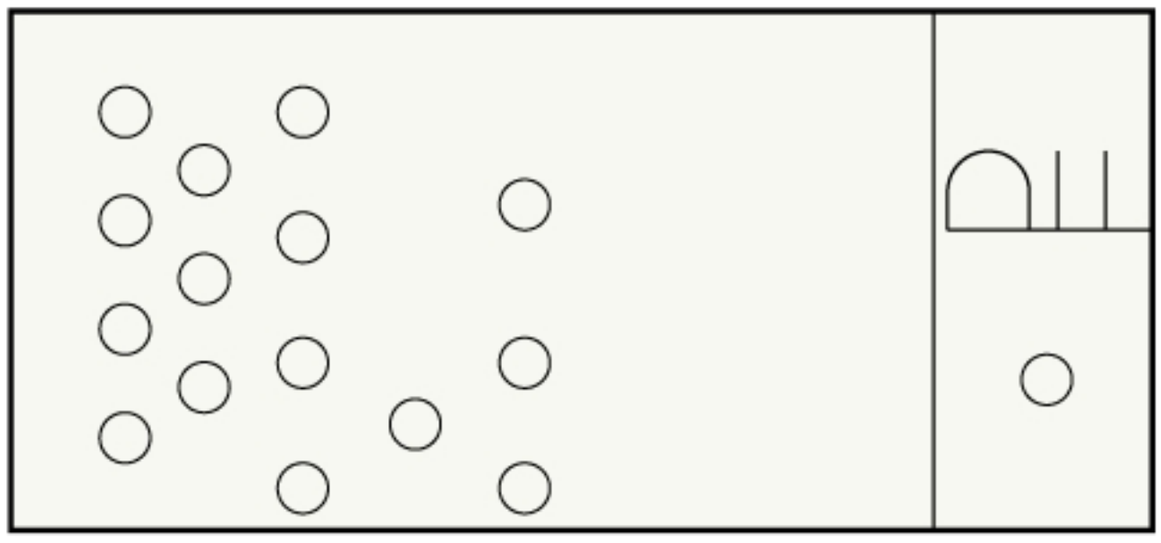
Une piste de billes un peu différente des autres a été documentée à Cherchell (Algérie). La disposition des cuvettes à part, cette piste porte même une inscription : « Laisse-là les affaires, viens et jouons ! » (*sepone iuria et veni ludamus*).

Il semble étonnant que l'on trouve de nombreuses pistes de billes dans quasiment tout le bassin méditerranéen sans que la littérature romaine en ait laissé la moindre mention.

« On trouve de nombreuses pistes de billes dans quasiment tout le bassin méditerranéen sans que la littérature romaine en ait laissé la moindre mention »

↓ **Piste de billes, Cherchell, Dessin de Waille. D'aprèsVictor Waille, Note sur une *tabula lusoria* trouvée à Cherchel, p. 42.**





↑ **Piste de billes, Timgad, Dessin de Bruzza. D'après Luigi Bruzza, *Della interpetazione del monogramma PEL*, n. 26.**

↓ **Piste de billes. Dougga. Cliché U. Schädler, 2001.**

Le symbolisme des astragales

Par **Barbara Carè,** chercheur post-doctorant à l'université de Turin (Alexander S. Onassis Foundation)

Lorsqu'ils sont découverts en contexte archéologique, les astragales (osselets) sont traditionnellement interprétés comme des jouets et les attributs d'individus immatures.

Cependant, l'astragale a une valeur polysémique. Il peut prendre un sens et un statut symbolique différent lorsqu'il se trouve en contexte funéraire ou religieux où des stratégies de représentation métaphorique sont mises en place. La signification de ces objets ne peut être définie qu'en analysant l'ensemble des éléments relatifs au contexte de trouvaille.

Malgré la diffusion extraordinaire du jeu des osselets dans l'Antiquité, largement attestée par les sources littéraires, les témoignages archéologiques de pratique ludique provenant des habitats ou des bâtiments publics sont assez limités. La plupart des données à notre disposition proviennent de contextes votifs ou funéraires où la consécration de ces objets, accompagnée de gestes et de comportements rituels codifiés, détenait une valeur principalement symbolique. Cette valeur n'est pas suffisamment prise en considération dans l'analyse, souvent trop simpliste, de ces objets considérés comme des jouets ou des objets connotant exclusivement les individus immatures.

Des astragales dans les sanctuaires

Il est difficile de comprendre la signification de l'offrande des astragales en contexte religieux, car, en l'état actuel de la recherche, l'analyse systématique des données matérielles fait défaut. Il n'est ainsi pas toujours possible de distinguer entre les offrandes des restes de sacrifice et les dispositifs nécessaires pour effectuer des pratiques divinatoires.[1]

Les seules informations dont nous disposons proviennent des textes littéraires et épigraphiques. Ceux-ci mentionnent la consécration d'osselets par de jeunes individus qui pourraient s'intégrer aux offrandes de jouets avant le mariage ou au moment de l'abandon de l'enfance ; toutefois, cette lecture ne peut pas être généralisée, car des adultes peuvent également dédier des osselets, par exemple en contrepartie d'un don reçu par les dieux. D'autres explications sont possibles aussi : remerciement pour une prophétie, substitut d'une victime en commémoration du sacrifice, etc. On a en effet observé que les exemplaires trouvés dans les lieux sacrés sont généralement des Caprinés, des Ovinés ou des Bovidés, les animaux les plus utilisés comme victimes sacrificielles.

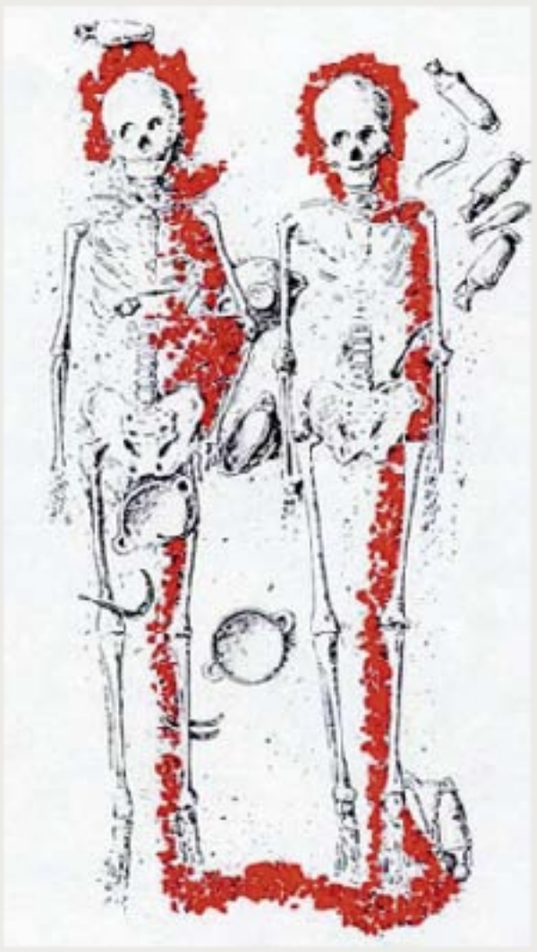
Les astragales en contexte funéraire

Quant à la présence des astragales en contexte funéraire, il convient d'étudier la sélection des objets qui composent le mobilier de la tombe, car elle découle d'un choix intentionnel opéré par la communauté et exprime, par un langage métaphorique, l'idéologie de la communauté elle-même. Les osselets, loin d'être associés de façon exclusive aux enfants, semblent caractériser le statut particulier du défunt, plutôt que de témoigner simplement de sa prédilection pour cette forme de divertissement.

Plusieurs interprétations ont été avancées. Dans le cas des immatures, il est probable que les osselets évoquent la condition prénuptiale en représentant le statut atteint par le défunt dans sa croissance biologique et surtout sociale. Pour les individus plus âgés, les astragales pourraient symboliser le rôle joué au sein de la communauté, par exemple en tant que pratiquant la divination, ou évoquer le statut du défunt en tant qu'initié aux rites orphiques. Quelle que soit la classe d'âge, ils peuvent avoir été déposés dans la tombe à cause de leur valeur apotropaïque, ou encore faire allusion au prestige social du défunt.

LA NÉCROPOLE DE LOCRES ÉPIZÉPHYRIENNE

Bien que considéré depuis longtemps comme un indicateur de la présence d'individus immatures en contexte funéraire, l'astragale est caractérisé par une ambiguïté sémantique évidente, comme il est bien démontré par la nécropole de *Locres Épizéphyrienne*. Dans cette colonie de Grande Grèce a été mis au jour le plus grand ensemble d'osselets provenant d'un contexte funéraire (environ 9000 exemplaires), déposés soit dans des sépultures de jeunes individus soit d'adultes (Elia, Carè 2004 ; Elia 2010, pp. 311-319 ; Carè 2012). L'analyse de la documentation locrienne a également permis d'affranchir cet objet de la dimension ludique où il avait été confiné traditionnellement : les astragales sont disposés autour du cadavre, autour de certaines parties du corps ou d'autres éléments de l'assemblage, ou encore sur la couverture de la tombe, pour former, grâce à leur valeur apotropaïque, une sorte de « cordon de protection ».



Modifié par D. Elia d'après Orsi P., « Scavi di Calabria nel 1911 (relazione preliminare) », dans Notizie degli Scavi di Antichità, 1912, Suppl., fig. 10.

1 Une étude sur la valeur des osselets par rapport à leur contexte de trouvaille et sur la signification de cette offrande rituelle dans les sanctuaires grecs est en cours par l'auteur, dans le cadre du *18th Foreigners' Fellowships Programme* de la *Alexander S. Onassis Foundation*.

L'astragale en contexte funéraire

Amphipolis, Thasos et Abdère

Par **Irini-D. Papaikonomou,** chercheur post-doctorant FNS, Université de Fribourg, UMR 7041 Nanterre, avec la participation de **François Poplin,** directeur honoraire de l'UMR 7209, Muséum national d'Histoire Naturelle, Paris

→ **Bague représentant une jeune fille jouant au *pentélitha*. Thasos, E. K. T1. D'après Sgourou M., « Jewellery from Thasian Graves », B.S.A. 96, 2001, pp. 327-364.**

Les découvertes d'astragales en milieu funéraire à Abdère et Amphipolis témoignent des différents valeurs symboliques de l'astragale,, tandis que Thasos ne contient pas d'astragales dans ses tombes.

Astragale et identité du défunt

Les offrandes funéraires, *ktérismata,* intentionnellement et rituellement choisies, constituent le mobilier « dû » ou « qui revient » au défunt avec des régularités qui fonctionnent comme les signes d'un langage transmettant un message individualisé sur le défunt. Ce message contient la nouvelle identité accordée à l'individu afin de l'intégrer dans la cité avec son nouveau statut de mort. Les valeurs symboliques que l'astragale véhicule sont à chercher à l'intérieur de ce message qui change selon les périodes, comme le montrent les exemples d'Abdère et Amphipolis.

« L'astragale véhicule différentes valeurs culturelles selon son contexte de trouvaille. Selon les lieux et les époques, il parle de jouet, de fortune, d'attribut de l'enfance lié à l'animal et à l'allaitement ou d'un attribut sexué du garçon ou de la fille, de protection ou de présage »

À Abdère, de 650 à 550 av. J. C., les astragales se trouvent dans les tombes des tout-petits (0-3 ans) et accompagnent par excellence les nourrissons pour évoquer le jeu, l'enfance, la proximité de l'enfant avec l'animal et l'allaitement. Ils représentent l'image mentale des bêtes produisant du lait dont ils proviennent, et renvoient à la prospérité des troupeaux ainsi qu'à la proximité de caractère et de vie de l'enfant avec ces animaux. Du milieu du VI^e^ s. au I^er^ s. av. J.-C., les nouveau-nés disparaissent de la nécropole. Les astragales apparaissent dans le mobilier d'enfants plus grands, principalement des garçons, pour signaler leur goût du jeu qui participe à leur éducation sexuée, complétée par les exercices sportifs, signalés par la présence de strigiles et de vases à huile.

À Amphipolis, les 277 astragales examinés par F. Poplin ont été trouvés dans 11 des 147 sépultures classiques, hellénistiques et romaines (V^e^ s. av. - I^er^ s. apr. J.-C.). Comme à Abdère, les astragales concernent uniquement les tombes des immatures (0-20 ans), filles incluses. Le nombre d'astragales varie selon les sépultures, d'un seul à 132.

Les osselets participent souvent à l'expression du genre. Ainsi, la sépulture T 34 (fin IV^e^ s.) comprend 7 astragales gauches, dont deux aplanis sur une face. Le reste du mobilier de la sépulture se réfère à une future mariée : un miroir, un collier, une ceinture, des figurines d'Éros. Peut-être ont-ils servi au jeu de divination préféré des jeunes filles ? La jeune Thasienne figurée sur la bague en train de jouer aux *pentélitha* évoque les vers d'Anacréon (398 P) : « Les coups d'astragale sont la manie et les troubles de l'Amour ». Un enfant de moins de 10 ans (T6) avait 131 astragales déposés près de sa main, et un 132^e^ demi-astragale en plomb près de sa tête, assurant sa protection ou marquant son destin inachevé

Astragale et prospérité

Au jeu de la *pleistobolinda*, l'enfant qui marque le plus grand nombre de points remporte les astragales de son adversaire et devient ainsi « riche ». Déposés près des mains, du torse, des jambes, les astragales forment ainsi son petit « trésor ». À Amphipolis, les animaux représentés par les astragales dans les ensembles de la nécropole Est sont uniquement des ovicaprinés. Au Plot 214, où le mobilier est plus luxueux et varié, on trouve aussi des osselets extraits du bœuf et du daim. Indiquent-ils la richesse par l'élevage de la population inhumée à cet endroit ? L'état d'usure des osselets n'est pas homogène. La plupart sont bruts. Ont-ils été vraiment possédés par l'enfant de son vivant ou ont-ils été l'objet d'un dépôt dans le sens plus général du *ktérisma* ? Les exemplaires usés sur l'un ou les deux côtés (T6), comme ceux qui présentent un début d'usure ont pu être utilisés par l'enfant ou par d'autres individus. À côté des astragales bruts, on trouve aussi des astragales en palet ou aplanis sur une face qui ont pu servir à différents jeux. Certains sont percés et semblent avoir été portés comme amulettes.

↓ **Lot de 131 astragales d'ovicaprinés : 54 gauches bruts, 2 gauches usés sur les deux côtés, 8 gauches palets, usés sur les deux faces, 58 droits bruts, 8 droits palets, 1 seul percé dorso-ventralement. Fin V^e^ s. © I.-D. Papaikonomou.**

Eros jouant aux astragales. Scarabéoïde grec en calcédoine bleu. 22 x 19 x 10 mm, IVe s. av. J.-C. Museum of Fine Arts Boston, Francis Bartlett Donation of 1912, 27.700. Cliché © 2013, MFA Boston.

↓ Moulage de la figure ci-dessus.

← Amour jouant au *eis ômillan*. Intaille romaine en calcédoine-onyx. Ier s. apr. J.-C., Avenches, Musée Romain, n° inv. 88/6564-12. © Musée Romain, Avenches.

Jeux d'astragale sur les gemmes

Par **Erika Zwierlein-Diehl,** professeur honoraire de l'université de Bonn

Sur les gemmes, le jeux des astragales est pratiqué essentiellement par des Erotes. Au premier abord, il s'agit de scènes de genre, mais en tant que cadeau ou sceau, les gemmes peuvent aussi transmettre des messages amoureux cachés. Au lancer d'osselets, le meilleur résultat s'appelait « coup de Vénus ». Deux gemmes singulières révèlent la dimension oraculaire et divinatoire du jeu.

Les astragales (grec *astrágaloi*, latin *talī*) sont les os du tarse (articulation de la cheville) des animaux biongulés, de préférence du mouton ou de la chèvre. Ces petits cubes naturels avec quatre faces irrégulières ont été un des jeux favoris des Anciens. Il était très apprécié tant des enfants que des adultes. Parmi les divinités qui y jouent se trouvent Niké, qui accorde aussi la victoire au jeu, et surtout Eros, le fils d'Aphrodite.

Sur une calcédoine grecque, un Eros joue assis sur le sol ; il vient de lancer deux astragales mais est distrait par une oie. Il porte un cordon d'amulettes en travers de sa poitrine. Le coup contient peut-être un message amoureux : il montre les côtés portant les chiffres 3 et 4, qui sont, selon la doctrine pythagoricienne, un chiffre masculin pour l'un et féminin pour l'autre.

Plusieurs jeux utilisaient des astragales comme des cailloux ou des noix. Sur une intaille en cornaline, deux Amours jouent au jeu des cinq cailloux, *pentélitha*. Celui de droite, accroupi, vient de jeter un caillou ou un astragale ; tout en ramassant les osselets au sol, il doit maintenant le rattraper sur le dos de sa main sans le faire tomber. Son adversaire se tient en face de lui dans une attitude de défi. Une gemme aujourd'hui disparue montre un Eros agenouillé qui joue à l'*ômilla* en projetant un astragale contre un autre du revers des doigts. Sur une calcédoine-onyx d'Avenches, un Eros essaie prudemment de pousser un astragale vers un autre osselet posé devant lui.

« Ces petits cubes naturels avec quatre faces irrégulières ont été un des jeux favoris des Anciens. Il était très apprécié tant des enfants que des adultes »

Le « coup d'Aphrodite »

Mais les astragales sont avant tout des dés naturels qui peuvent tomber sur l'une de leurs quatre faces longues. Le meilleur lancer de quatre astragales était celui qui montrait quatre côtés différents ; on l'appelait le coup d'Aphrodite ou de Vénus, ou encore sur une intaille disparue, d'Eros. Elle représentait probablement un cadeau entre amoureux. Cette signification est manifeste sur une intaille inscrite MHMHNTO PO, « rappelle-toi de Po(...) ». Le graveur était manifestement grec, car il a écrit *memento* avec deux *êta* au lieu de *epsilon*. Au centre, une corne d'abondance annonce le bonheur aux amoureux. Sur une intaille perdue, le coup de Vénus entoure le vanneau huppé (*parra*, *vanellus vanellus*), l'animal sacré de Vesta. La gemme se réfère aux déesses de l'amour et du foyer, et a pu être un cadeau de mariage.

↓ **Amour jouant au *eis ômillan*. Intaille romaine. 14.6 x 13 mm. Ier s. apr. J.-C. Moulage. Dactyliothèque Gerhard, Bonn 6,458 (= Cades Rom II B 64). © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).**

↓ **Le coup de Vénus. Intaille romaine. 10 x 8.5 mm. Milieu du Ier s. av. J.-C. Moulage. Dactyliothèque Gerhard, Bonn 28,2023 (= Cades Rom XI L 116). © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).**

↑ **Le coup de Vénus. Intaille romaine. 13 x 10.5 mm. Milieu du Ier s. av. J.-C. Moulage. Dactyliothèque Gerhard Bonn 28,2011 (= Cades Rom XI L 115). © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).**

↑ **Le coup de Vénus. Intaille romaine. 14 x 13 mm. Milieu du Ier s. av. J.-C. Moulage. Dactyliothèque Gerhard Bonn 27,1873. © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).**

↑ **Eros jouant aux astragales, Cornaline grecque, scarabéoïde (?),19.2 x 15 mm. Dernier quart du Ve s. avant J. C., disparue, moulage. Dactyliothèque Reinhardt – Stosch cl. 2,731. © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).**

Une cornaline représente une invitation au plaisir de la vie avec une image allégorique composée du coup de Vénus, d'un crâne, d'une cruche de vin, d'un bol et d'une guirlande de fleurs (voir p. 61). Dans les *Amores* attribués à Lucien (125-180 apr. J.-C.), un jeune homme tombe amoureux de la statue d'Aphrodite de Cnide. Avec quatre osselets, il joue sa chance et croit qu'il sera entendu s'il réussit le coup d'Aphrodite (Pseudo-Lucien, *Amores* 16). Les noms et les valeurs numériques des coups à quatre osselets sont variés.

Le jeu du coup le plus haut

Plus simple est le « jeu du coup le plus haut » (*pleistobolínda*) avec des valeurs numériques fixes : 3 et 4 pour les côtés larges, 1 et 6 pour les petits côtés (voir p. 63) ; deux amours y jouent sur une intaille aujourd'hui perdue. Contrairement aux dés à six faces, il manque les chiffres 2 et 5 (Pollux, *Onomasticon* 9, 99). Le joueur totalisant le plus de points remporte les astragales de son adversaire. Les osselets perdus peuvent être regagnés au prochain coup. Sur la cornaline signée par Phrygillos, aujourd'hui perdue, Eros est accroupi sur le sol. De sa main droite ouverte, il vient de faire tomber un astragale et de perdre. Le coquillage qui contenait ses osselets est vide : Eros est vaincu.

Prédictions et oracles

Les osselets étaient utilisés pour prédire le sort et tirer des oracles. Sur une intaille en cornaline conservée à Berlin, les Dioscures ont jeté deux osselets et se donnent fraternellement la main. Manifestement, ils ont tiré au sort une décision et l'acceptent. L'image pourrait se rapporter à une anecdote rapportée par Hérodote (*Histoires* V, 75) : dans les temps anciens, les Dioscures étaient les divinités protectrices des deux rois de Sparte au combat. Après la querelle entre Demarate et Cléomènes (506 av. J.-C.), il fut décidé que désormais seul un roi pourrait partir à la guerre et que seul un Dioscure l'accompagnerait pour le protéger, tandis que le second resterait à Sparte.

Les osselets ont été utilisés dans de nombreux sanctuaires pour tirer des oracles (*astragalomanteía*). Pausanias (VII. 25, 10) (IIe siècle ap. J.-C.) raconte comment se déroulait une consultation dans la grotte sacrée d'Hercule Buraikos à Bura, en Achaïe. Après une prière au héros, le consultant prenait quatre des osselets déposés en grand nombre auprès de la statue de culte et les lançait. La signification des différents résultats était inscrite sur un tableau. Une gemme en verre qui se trouvait autrefois dans la collection du Dr G. F. Nott (1767-1841), représente un jeune homme vêtu seulement d'un bonnet phrygien et d'un manteau, agenouillé dans l'attitude typique des joueurs d'astragale. Je l'interprète comme Pâris, l'un des rares héros qui portent le bonnet phrygien. Il lance évidemment le coup d'Aphrodite. La prêtresse debout à gauche lui prédit d'un geste qu'il va épouser la plus belle femme de Grèce. Sa compagne, appuyée sur un pilier à l'arrière, soutient sa tête de sa main dans un geste de deuil. Elle prévoit que le bonheur de Pâris aura comme conséquence la guerre de Troie.

↓ **Les Dioscures tirant au sort. Cornaline grecque scarabéoïde (?) coupée. 24 x 18.8 x 6.2 mm. Milieu du Ve s. av. J.-C. Antikenmuseum SMPK Berlin Inv. FG 328. © Antikenmuseum SMPK Berlin (Johannes Laurentius).**

↑ Deux Amours jouant au *pleistobolínda*. Intaille romaine. 11.3 x 9.5 mm. Fin du Ier s. av. – début du Ier s. apr. J.-C. Moulage. Cades Bonn cl. 6,101 (= Cades Rom II B 218). © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).

→ Allégorie avec le coup de Vénus. Intaille romaine en cornaline. 13 x 11 mm. Fin du Ier s. av. – début du Ier s. apr. J.-C., Cortona, Accademia Etrusca. D'après P. Bruschetti, Accademia Etrusca di Cortona, Annuario 22, 1985–86 no. 61 pl. 25.

← Oracle des astragales de Pâris (?). Gemme de verre romain. 26.2 x 18.3 mm. ca. 30 av. J.-C. Moulage. Impronte gemmarie dell'Instituto di Corrispondenza Archeologica III 71. © Akademisches Kunstmuseum Bonn (Jutta Schubert).

REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont à A. Bernhard-Walcher (Wien), J. Boardman (Oxford), S. Delbarre (Avenches), W. Geominy (Bonn), A. Schwarzmaier (Berlin), C. Wagner (Oxford) qui m'ont fourni des photos.

À quoi joue-t-on ? Les osselets

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

Jeu de devinette

Le jeu appelé *artiasmos* (en latin *par-impar*, c'est-à-dire pair-impair) consistait à deviner si le nombre d'osselets enfermés dans le poing de l'adversaire était pair ou impair.

Jeux d'adresse

Dans l'*omilla*, chaque joueur place des osselets au centre d'un cercle d'au moins un mètre de diamètre, tracé sur le sol. L'objectif est de déloger les astragales des adversaires hors du cercle en lançant ses osselets. Ce jeu est encore très répandu en Turquie et au Moyen-Orient. Pour tirer leurs osselets, les joueurs se placent exactement à l'endroit où l'osselet du joueur précédent s'est immobilisé. Ceux qui parviennent à faire sortir un osselet du cercle peuvent le garder.

Dans le *tropa*, les joueurs lancent des osselets depuis une certaine distance pour les faire tomber dans un petit trou dans le sol.

Le *pentelitha*, le jeu des cinq pierres (en grec *pente* = 5, *lithos* = pierre) était le jeu préféré des filles. Selon le lexicographe Pollux (II^e^ siècle apr. J.-C.), les osselets jetés en l'air doivent être rattrapés sur le dos de la main ; ceux qui tombent doivent être ramassés sans que les osselets sur le dos de la main touchent terre. Par contre le jeu appelé en allemand *Fangsteinchenspiel* et en français simplement « jeu d'osselets » encore bien connu en France et au Proche-Orient, n'est pas attesté dans l'Antiquité. Il consiste à lancer en l'air un osselet appelé « père », tout en ramassant un autre avec la même main avant de rattraper le « père » pour avoir deux osselets dans la main. Le jeu se poursuit en ramassant deux, puis trois, puis quatre osselets pour finalement avoir les cinq dans la main.

Jeux de dés

L'astragale de bovins, ovins et caprins se prête aussi aux jeux de dés car il tombe toujours sur l'une de ses quatre faces : le côté large convexe (appelé « ventre »), le côté large opposé concave (appelé « dos »), le côté étroit relativement plat (appelé « Chios » ou « chien ») ou le côté étroit tortueux (appelé « Cos »). La différence entre l'osselet et le dé cubique à six faces réside dans le nombre de faces (4 au lieu de 6), et dans la probabilité, puisque que l'astragale tombe plus souvent sur l'un des côtés larges et rarement sur les côtés étroits.

Les Grecs associaient aux différentes faces de l'osselet des valeurs numériques selon le principe de l'équilibre des opposés qui s'additionnent pour obtenir le chiffre 7 : les faces étroites valent 1 et 6, les faces larges 3 et 4. Les valeurs 2 et 5 sont toutefois absentes. Ainsi le jeu ressemble à la vie, où le normal (3 ou 4) arrive souvent, tandis que l'insolite, bon (6) ou mauvais (1), ne se produit que rarement. Ce système de distribution des points se retrouve dans les dés cubiques, encore en vigueur aujourd'hui.

Un des jeux de dés avec osselets pratiqué par les garçons et les filles s'appelle « le jeu du coup le plus haut » (en grec : *pleistobolinda*). Dans ce jeu, les osselets faisaient aussi office de mise, car le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points remportait les osselets de l'adversaire. La plupart des représentations de ce jeu laissent soupçonner que l'on jouait généralement à deux avec chacun deux osselets. Sur une gemme, Éros et Ganymède sont en train de jeter les deux osselets l'un après l'autre. L'osselet gisant sur le sol ne vaut qu'un point, le « chien ». Ganymède accroupi essaie de faire tomber son deuxième osselet sur le premier pour le faire tourner et obtenir un meilleur résultat.

> **« Les osselets se prêtent à différents types de jeux : jeux de devinette, jeux d'adresse et jeux de dés que les garçons pratiquent au gymnase » (Platon, Lysis 206 E).**

Le proverbe « Chios paraissant, je ne laisserai pas dire Cos » fait allusion à une règle particulière. Il signifie que le 1 (« Chios ») annule un précédent 6 (« Cos ») afin que le résultat soit un ou nul. Cette règle s'explique par le fait que parmi les dix résultats possibles (1+1=2, 1+3=4, 1+4=5, 1+6=7, 3+3=6, 3+4=7, 3+6=9, 4+4=8, 4+6=10, 6+6=12), seul le total de 7 se produit deux fois. La règle élimine alors l'un des deux, en faisant de la combinaison très rare de 1+6 le plus mauvais coup.

Contrairement aux enfants, les adultes semblent avoir joué avec quatre osselets. Pour s'épargner d'additionner les points, de nombreuses combinaisons ont été nommées d'après des dieux, des héros, des rois, ou d'autres personnes célèbres. Ainsi, certaines combinaisons donnent plus de points que la somme de leurs points. Malheureusement, les sources n'expliquent pas quelles étaient les combinaisons appelées « Alexandre », « Éphèbe » (« jeune ») ou bien « Chevelure de Bérénice » et leurs valeurs. Selon Pollux, le coup appelé « Stésichore » valait 8 points, l'« Euripide » 40. Le coup gagnant, « lorsque aucun

JEU OU DIVINATION ?

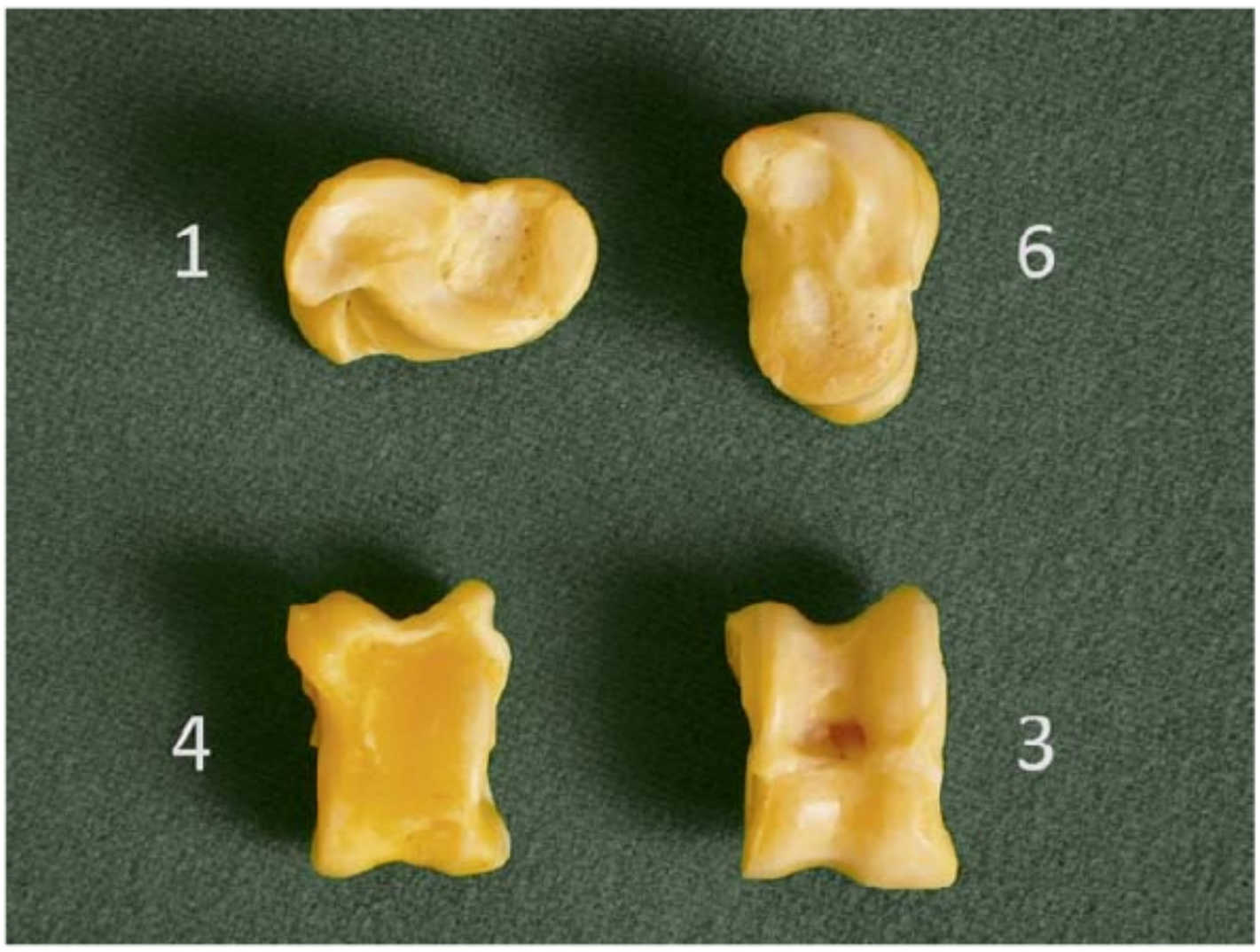
Les osselets ont aussi été utilisés dans des contextes divinatoires. De nombreux osselets naturels et artificiels, de tailles et matériaux différents, se trouvent dans des sanctuaires d'Apollon, le dieu de l'oracle. La manière dont le jeu d'osselets peut se transformer en astragalomantie est mise en scène de manière saisissante sur la peinture sur marbre d'Alexandros provenant d'Herculanum (voir p. 63). Au fond, Phoebé exhorte Niobé à s'excuser auprès de Léto : en se vantant d'avoir un plus grand nombre d'enfants que Léto, Niobé avait insulté la déesse. Au premier plan, deux des filles de Niobé, Hilaira et Aglaé, jouent en toute innocence au *Pentelitha* (« cinq pierres »). On note immédiatement que les filles utilisent un nombre d'osselets qui pourraient représenter les enfants de Niobé. Quatre astragales se trouvent déjà par terre, et deux autres sont en train de tomber du dos de la main de Hilaira. Nous le devinons : les trois derniers chuteront également de la main de la jeune fille, préfigurant la catastrophe qui s'annonce. Car Artémis et Apollon, les enfants de Léto, puniront Niobé de son arrogance en tuant tous ses enfants. Des peintures murales de la Maison de Jason (voir p. 43) et des de celle des Dioscures à Pompéi mettent également en scène la dimension inquiétante du jeu. Médée, un poignard dans la main, médite l'assassinat de ses fils qui ne pressentent rien, plongés dans leur jeu d'osselets. Cependant, cette fois-ci, il n'y aura pas de gagnant.

→ **Garçons jouant aux osselets. Chous à figures rouges, c. 420 av. J.-C. J. Paul Getty Museum, Malibu, inv. 96.AE.28. D'après Jenifer Neils, John H. Oakley, *Coming of Age in Ancient Greece*, Hanover NH 2003, p. 263.**

← **Joueuses d'osselets. Peinture sur marbre d'Herculaneum. Musée archéologique national de Naples, inv. 9562. Cliché Olivierw, 2009. Wikimedia Commons.**

osselet t'aura montré la même face » (Martial, Ier siècle ap. J.-C., *Épigrammes*, XIV, 14) portait le nom de Vénus ou Aphrodite, la déesse de l'amour. Les joueurs d'osselets comparaient ainsi les hauts et les bas des émotions suscitées par le jeu avec ce qu'ils vivaient en amour. L'importance du coup de Vénus apparaît dans un jeu – peut-être inventé par l'empereur Auguste lui-même – la seule règle de jeu léguée par l'Antiquité. Dans une lettre à son beau-fils et successeur, Tibère, Auguste écrit: « Durant le repas, nous avons joué comme des vieillards ; soit hier soit aujourd'hui ; on jetait les dés et, chaque fois que l'un d'entre nous amenait le coup du chien ou le six, il ajoutait aux enjeux un denier par dé, et celui qui faisait le coup de Vénus ramassait tout » (Suétone, *Auguste*, 71.4). AT

↓ **Le coup de Vénus et les valeurs des quatre faces de l'osselet. Cliché U. Schädler.**



***Anthologie grecque* VII, 427**

Anthologie grecque, texte établi et traduit par P. Waltz, Ed. Des Places, M. Dumitrescu, H. Le Maitre et G. Soury, Paris, Les Belles Lettres, 1941.

« Cette stèle, que je vois, allons, quel mort elle recouvre. Mais je n'aperçois nulle part d'inscription gravée sur la pierre, seulement neuf osselets renversés : les quatre premiers désignent le coup d'Alexandre ; les suivants, la fleur de la jeunesse adolescente, l'éphèbe ; le dernier, isolé, signifie plus humblement le coup de Chios. Veulent-ils donc dire ceci : « Et celui qui se glorifie du sceptre et celui dont la jeunesse est en fleur ont pour terme le néant » ? Ou plutôt non : je crois que je vais lancer au but un trait direct, comme un archer crétois. Le mort était de Chios, il avait reçu le nom d'Alexandros et périt à l'âge des éphèbes. Avec quelle habileté on a désigné par des osselets muets le jeune homme enlevé aveuglément et sa vie répandue comme les dés ! ».

Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, II, 3-4

texte établi et traduit par R. Flacelière et E. Chambry, Paris, Les Belles Lettres, 1969².

« (3) Étant encore petit, il jouait aux osselets dans la rue. Son tour était venu de les lancer, lorsqu'une voiture chargée de marchandises survint. (4) Tout d'abord il ordonna au conducteur de l'attelage de s'arrêter, parce que les osselets tombaient sur le passage du chariot. L'homme, qui était un rustre, ne l'écouta pas et continua d'avancer. Alors les autres enfants s'écartèrent ; mais Alcibiade se jeta la face contre terre devant l'attelage et, étendu tout du long, il cria : « Passe maintenant, si tu veux. ». Alors le cocher, effrayé, tira son attelage en arrière. Les spectateurs de cette scène, épouvantés, poussèrent des cris et accoururent vers l'enfant ».

Platon, *Lysis* 206 E

texte établi et traduit par A. Croiset, Paris, Les Belles Lettres, 1921.

« Quand nous fûmes entrés, je vis que les enfants avaient fini de sacrifier et que, la cérémonie à peu près terminée, ils jouaient aux osselets, tous en costume de fête. La plupart étaient dans la cour ; quelques-uns, dans un coin du vestiaire, jouaient à "pair ou impair" avec force osselets qu'ils puisaient dans des corbeilles ; d'autres en cercle, les regardaient. »

Les jeux de pions

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

Il n'est pas facile de déterminer la relation entre les jeux de pions des Grecs et des Romains. Cette difficulté est due principalement au fait que les jeux romains sont relativement bien documentés archéologiquement, tandis que les jeux grecs ne le sont guère.

« Il semble que les jeux de pions étaient une affaire d'adultes. Les sources écrites et picturales ne montrent jamais des enfants qui y jouent »

Jeux de stratégie

Le jeu que les Grecs appelaient « polis » ou « poleis » (« ville » ou « villes ») est le premier jeu connu dont les pions bougent tout seuls sur le plateau, sans l'aide d'un moteur externe tel qu'un dé – une innovation remarquable dans l'univers des jeux de pions. Pollux nous informe que le plateau consistait en une grille de type « damier » et que l'on capturait les pièces adverses par encerclement. Ces éléments caractérisent également le jeu romain des *latrunculi* (jeu des petits soldats ou, étymologiquement parlant, des brigands), ce qui ne contredit en rien l'hypothèse qu'il s'agit simplement du nom latin pour le même jeu. Les plateaux de jeu existants offrent une grande variété de nombre de cases : 7x7, 7x8, 8x8, 9x9, 9x10, 10x11 et même 12x12. Quant aux règles du jeu, il semble que les deux joueurs plaçaient, dans une première phase du jeu, les pions, tous de même force, librement sur le plateau, avant le commencement de la bataille.

Une interprétation préliminaire du « jeu du docteur » trouvé dans une tombe du Ier siècle apr. J.-C. à Stanway (Colchester), qui avait été considéré comme un jeu des *latrunculi* en début de partie, a produit certains malentendus. Une étude plus approfondie a montré que l'ensemble – les dimensions du plateau et les 13 pions blancs et bleus placés au-dessus – n'est pas si facile à interpréter. La structure du plateau n'est pas certaine (le format correspond mieux au plateau de jeu « XII scripta »), ni la présence de pièces spéciales, ce qui a amené certains auteurs à inventer un « général » ou « dux », une suggestion qui ne trouve aucun support aussi bien dans les sources littéraires que dans les trouvailles archéologiques de pions romains.

Les plateaux de jeu utilisés pour les jeux romains *XII scripta* (ou *Ludus duodecim scriptorum*) (République et Empire) et *alea* (Antiquité tardive) se reconnaissent aisément. Identique pour les deux jeux, ils se composent de trois rangées de deux séries de six cases. Isidore de Séville (*Étym.*, XVIII, 60-64) en donne une description vers 600 apr. J.-C. La différence majeure entre les deux versions semble consister dans l'utilisation de trois en lieu de deux dés pour la version tardive. Si l'on rencontre dans l'Antiquité tardive quelques exemples de plateau à deux rangées seulement (comme dans le backgammon), l'ancien format reste néanmoins le plus courant jusqu'au VIIe siècle. L'*alea* est le seul jeu de table romain pour lequel des tailleurs de marbre professionnels ont fabriqué des tables de jeu de luxe, comme les très beaux exemplaires des thermes d'Aphrodisias (vers 500 apr. J.-C.), offerts par des dignitaires de la ville, ou d'une autre à Prusa (Bursa), offerte par un certain Flavius Elias, ou ceux sans dédicaces trouvés à Éphèse. Ces objets témoignent de la grande popularité de ce jeu même à l'époque chrétienne. La découverte récente à Jiroft (Iran), de plateaux de jeu avec une structure identique de trois rangées de deux fois six cases datant vers 2000 av. J.-C. ne montre pas seulement que le plateau de jeu de type « backgammon » était connu 2000 ans avant notre ère, mais laisse soupçonner que les Grecs aussi connaissaient ce jeu, peut-être celui appelé *diagrammismos* par Pollux.

Cinq lignes parallèles, souvent terminées par de petits creux où l'on plaçait les pions : c'est le jeu grec du *pente grammai*, ou « jeu des 5 lignes ». Le but était, pour les deux joueurs, de rassembler leurs cinq pions sur la « ligne sacrée ». Comme le montrent divers documents (une table de jeu miniature en terre cuite originaire d'Athènes conservée à Copenhague, comportant neuf lignes parallèles et deux dés ; certaines scènes de jeux à sept

↓ **Bloc avec plateau d'*alea*. Éphèse, agora d'État. Cliché U. Schädler, 2007.**

↓ **Plateau de jeu de *Polis* de 11x12 cases. Samos, sanctuaire de Héra. Cliché B. Eisentraut, 2002.**

Plateaux du double jeu de 5 lignes. Dans le jeu partiellement couvert par le bloc (en haut à droite), la sixième paire de cases (= la ligne sacrée) est marqué par des cercles. Éphèse, rue des Curètes. Cliché U. Schädler, 2007.

lignes sur des miroirs en bronze d'Étrurie et de Préneste ; et des tables de jeu en pierre avec onze lignes au sanctuaire d'Asclépios à Épidaure), ils existaient aussi des versions agrandies ou doubles du jeu. Dans les villes romaines, la configuration est différente : le plateau de jeu consiste en deux rangées de cinq cases, ou, pour la version double, deux fois onze cases.

Petite marelle et mancala

La marelle de trois pions ou jeu du moulin, un jeu décrit par Ovide (*Ars am.*, III, 365 ; *Trist.*, II, 481), est attestée par des motifs carrés subdivisés par deux ou quatre lignes. Plus fréquemment encore, on trouve le motif de la roue à rayons : un cercle traversé de quatre lignes qui se coupent en son centre. On trouve aussi, mais plus rarement, des cercles vides ou traversés d'une, deux ou trois lignes, ou des « roues » avec deux ou trois cercles concentriques. L'opinion commune veut que ces cercles à huit rayons correspondent à une forme arrondie de la marelle. Toutefois, la règle du jeu proposée ne fonctionne pas, et de plus, ce jeu n'est attesté nulle part ailleurs dans le monde. Il s'avère donc que la « marelle en rond » n'est qu'une invention des archéologues (voir l'article de Claudia-Maria Behling p. 47).

Les tabliers de type « triple enceinte » qui permettent de jouer à la marelle de neuf pions, posent un problème car ils sont rarement datés avec précision ou clairement associés à des activités ludiques ; parfois même, ils sont gravés sur des surfaces verticales, manifestement comme symboles magiques. Les exemples retrouvés sur le site byzantino-turc autour de la basilique Saint-Jean à Selçuk (Éphèse) apparaissent en relation directe avec des jeux, mais d'origine arabe (!) comme l'*alquerque* ou le *tab*. Et les dessins sur le toit du temple de Sethi à Qurna (Égypte), construit au XIV^e^ siècle av. J.-C., ont causé une certaine confusion : vu que parmi tous ces dessins de symboles magiques, de marques de tailleurs de pierres et de plateaux de jeu se trouvent également des symboles chrétiens, toute datation de ce contexte est impossible. Donc, à l'heure actuelle, et contrairement à ce qui semble être l'opinion commune, il n'est pas du tout certain que les Romains connaissaient ce jeu.

L'apparition des jeux de *mancala*, caractérisés par les rangées parallèles de petites cupules, dans l'est de l'Empire romain est tardive, comme le montrent les exemples trouvés dans la forteresse romaine à Abu Sha'ar (Égypte).

Alors, qui a joué à ces jeux ? Il semble que les jeux de pions étaient une affaire d'adultes. Les sources écrites et picturales ne montrent jamais des enfants qui y jouent. À en croire Ovide, les hommes et les femmes jouaient ensemble à ces jeux de pions. Toutefois, la pratique de jouer en public, dans les rues, les squares et bistros, n'était certainement que pour les hommes. A7

↓ **Mosaïque romaine dite « des joueurs de dés » provenant d'El Jem. III^e^ siècle apr. J.-C., Tunis, Musée du Bardo, n. inv. 3197.**

Les *spintriae* et leur possible fonction ludique

Par **Alberto Campana,** chercheur indépendant

Les *spintriae* sont des tessères d'un diamètre de 20-23 mm, caractérisées par des représentations érotiques sur le droit, avec sur le revers un chiffre romain, généralement de I à XVI, ou la légende AVG (*ustus*). Le métal employé dans la plupart des exemplaires connus est l'orichalque, utilisé également pour quelques émissions de monnaies officielles d'Auguste à Néron. D'autres tessères avec un chiffre, en orichalque ou en bronze, ne sont pas érotiques ; elles portent au droit une effigie « impériale » ou une autre scène à caractère mythologique ou ludique, et datent presque toutes de l'époque de Tibère.

On sait que le coin utilisé pour le revers avec le chiffre était parfois le même dans les tessères érotiques et non érotiques. On peut donc supposer non seulement une unicité de l'émission, mais aussi une certaine analogie des fonctions.

De nombreuses hypothèses interprétatives

Diverses hypothèses ont été avancées sur les fonctions possibles de ces tessères. Les auteurs latins ne parlent pratiquement pas de ces objets, ce qui confirme indirectement leur rareté. Trois hypothèses ont été proposées: 1) il s'agit de tessères d'entrée à des théâtres, aux Jeux Floraux ou à des jeux « clandestins » ; 2) il s'agit de tessères qui servent au divertissement ; 3) il s'agit de tessères d'entrée aux lupanars.

Plus récemment, on a mis en évidence que le métal employé, l'orichalque, relevait de la compétence impériale, et comme ces tessères numérales doivent être assignées au domaine militaire, peut-être s'agissait-il de donations particulières faites à l'occasion des *congiaria* ou distributions de dons, que les empereurs pratiquaient aussi de façon privée, au moins jusqu'au règne de Néron. Toutefois, la quantité d'exemplaires parvenus jusqu'à nous est très faible et aucun d'eux n'a été jusqu'ici retrouvé dans les nombreux campements militaires situés le long du *limes* rhéno-danubien. L'hypothèse la plus vraisemblable relie les tessères à un contexte récréatif à l'occasion de triomphes militaires, à cause de la présence fréquente d'une couronne de laurier, aussi bien sur les tessères érotiques que non-érotiques, qui représenterait la « *corona triumphalis* ».

Des pions d'un jeu inconnu ?

Les premières tessères, érotiques et non-érotiques, étaient encore dépourvues de la « *corona triumphalis* » ; elles sont les seules à porter l'initiale A (= As ?) devant le chiffre qui se rapporte à des dénominations de l'as en usage au temps d'Auguste et de Tibère (2, 4, 8 et 16), ce qui suggère qu'on leur prêtait une valeur comptable (ou fiduciaire ?).

Par la suite, avec l'apparition de la « *corona triumphalis* », l'initiale A disparaît et il ne reste plus que le nombre qui va d'ordinaire jusqu'à XV ou XVI, ou la légende AVG. En considérant la grande rareté des tessères à chiffres, le lien entre les scènes érotiques et non-érotiques avec les mêmes coins du revers, le matériel et la présence fréquente de la couronne triomphale, l'hypothèse la plus évidente est de les considérer comme une sorte de jetons employés dans un jeu que nous ne connaissons pas.

On peut supposer leur emploi pour le *duodecim scripta*, un jeu qui rappelle le backgammon et se pratique avec deux dés et quinze pions pour une partie. L'orichalque, brillant comme l'or, donnait une plus grande valeur aux jetons. L'usage de tessères érotiques et de tessères non-érotiques servait peut-être à distinguer les pions de chacun des joueurs en l'absence d'une coloration différente.

Cette hypothèse se concilie bien avec la passion bien connue des Romains pour les jeux de table dans des milieux militaires haut placés, et plus particulièrement à l'occasion de de triomphes, surtout sous le règne de Tibère. Par la suite, ce jeu est rapidement tombé en désuétude.

↓ Exemples de coin pour le chiffre VIIII employé pour trois émissions différentes de tessères : a) vente aux enchères Kuenker 115/2006, 402 ; b) Copenhagen, Nationalmuseen Reutze 2095 ; c) Vienna, mK-32741/b.

a

b

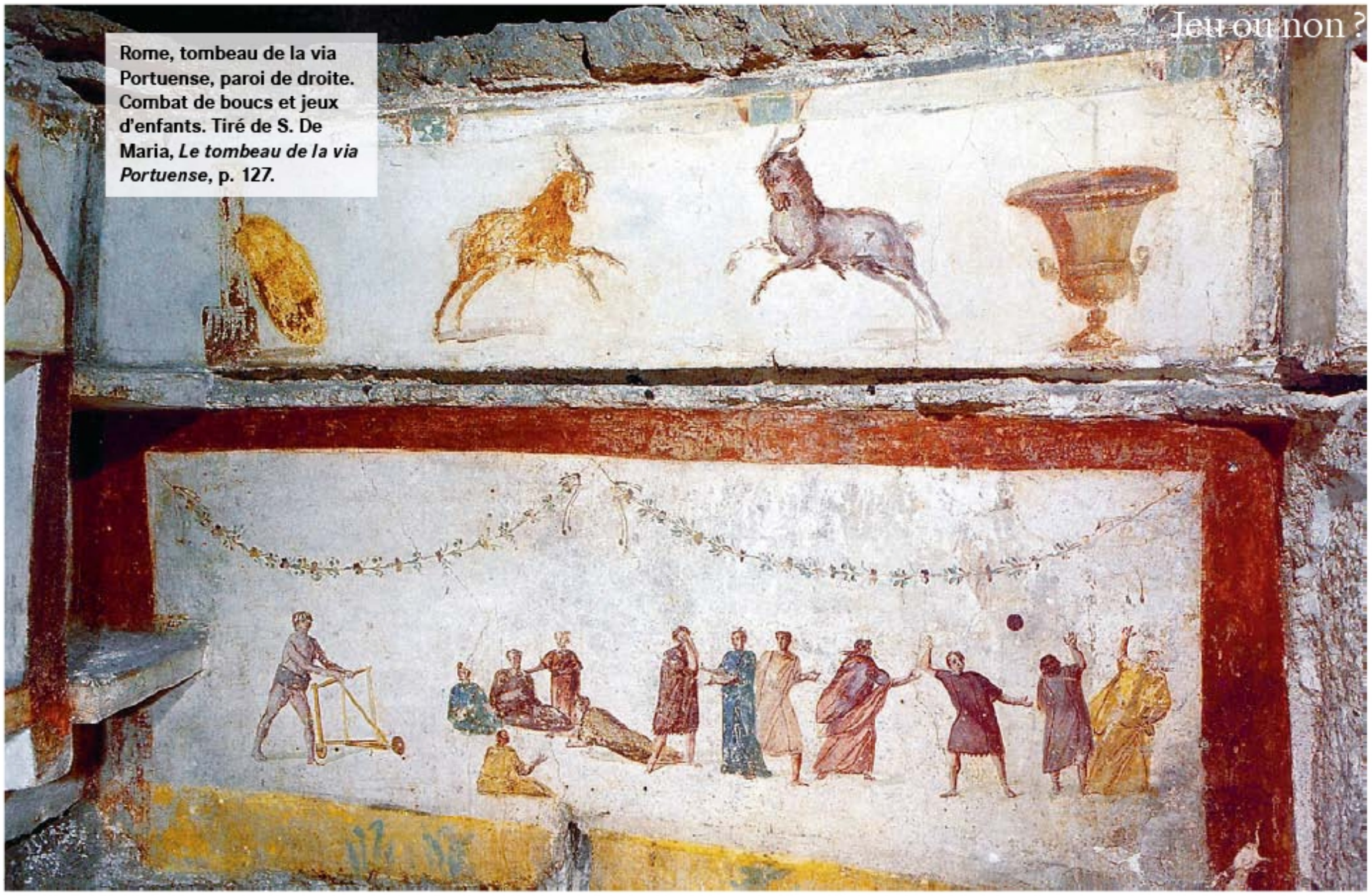
c

↓ Trois tessères à chiffre et sans la couronne triomphale : a) Milan, Martini 9 (fonte antique) ; b) New York, ANS 1944.100.76079 ; c) Milan, Martini 40 (fonte antique).

a

b

c



Rome, tombeau de la via Portuense, paroi de droite. Combat de boucs et jeux d'enfants. Tiré de S. De Maria, *Le tombeau de la via Portuense*, p. 127.

Un youpala pour l'éternité

Par **Michel E. Fuchs,** professeur à l'université de Lausanne

« Petite âme, âme tendre et flottante, compagne de mon corps, qui fut ton hôte, tu vas descendre dans ces lieux pâles, durs et nus, où tu devras renoncer aux jeux d'autrefois ».

Voilà comment se terminent les *Mémoires d'Hadrien* de Marguerite Yourcenar, par la traduction d'un poème de l'empereur. Une quinzaine d'années après sa mort, autour de 150 apr. J.-C., des particuliers font construire un petit tombeau au sud de Rome, le long de l'actuelle via Portuense, pour y recevoir d'abord les cendres de leurs enfants chéris morts en bas âge. Leurs portraits figurent en fronton des niches latérales à celle qui devait accueillir une statuette de divinité, peut-être bien Dionysos-Sabazios comme le laisse entendre le motif de pomme de pin sur le fronton central. Père et mère ont été représentés en miniature en bas à droite de la paroi du fond de la chambre funéraire, au niveau des niches prévues pour les urnes des autres membres de la famille. Ils ont vu large quand même, puisque vingt-deux niches s'ouvrent au milieu des roses peintes et, sur la paroi de gauche en entrant, sous deux paons affrontés autour d'un vase en or. Le plafond du caveau a reçu des Saisons aux mines enfantines dans chacun de ses angles. À l'entrée, un couple banquette sous une guirlande en feston. Sur la droite, trois registres prennent toute la largeur de la paroi : en haut, deux boucs s'affrontent, un grand cratère et sa louche prête à abreuver les participants d'un côté, un bouclier posé contre un pilier de l'autre, comme une évocation d'Achille et de son destin héroïque. En bas de paroi, sur un fond jaune éclatant, des touffes de feuillages rappellent le jardin. Tout parle de l'au-delà, en présence de Dionysos et de son vin d'ici, convoqué par les coupes, les aiguières et les cratères qui ponctuent l'espace d'en haut, dans les effluves du combat de boucs. Le père a les yeux rivés sur la scène du milieu de la paroi de droite et plus particulièrement sur le bambin dans son lange, aux trop grandes proportions, qui s'agrippe à son youpala (trotteur). Il apprend à marcher en direction de filles et de garçons s'adonnant tranquillement à des jeux sous de grandes guirlandes : un premier groupe en demi-cercle écoute un conte ou joue à la bague d'or, un deuxième s'amuse à cache-cache et un troisième se lance une balle. Ces jeux que n'a pas connus le bambin au chariot sont devenus jeux d'éternité dans les Champs Elysées.

← Rome, *columbarium* de la via Portuense, portrait d'un jeune défunt. Tiré de S. De Maria, *Le tombeau de la via Portuense*, p. 130, cat. n° 65.

Jouer avec la mort :

Jeux en réemploi ou inscriptions en forme de jeux ?

Par **Ulrich Schädler,** archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

De nombreuses plaques de marbre inscrites en forme de plateau de jeu de *XII scripta/Alea* – et seulement de *XII scripta/Alea* ! – ont été trouvées dans les catacombes chrétiennes à Rome où elles servaient de dalles funéraires. S'agit-il de tables de jeux en réemploi comme les archéologues le supposent généralement, ou de dalles funéraires conçues comme supports de jeux ? Cette question se justifie par le fait que certaines dalles de ce type n'ont clairement jamais été des plateaux de jeu, mais portent une inscription disposée comme sur un plateau de jeu. C'est le cas du plateau trouvé sur la colline du Quirinal à Rome, dont le texte exprime le souhait « que Sabati(u)s gagne », avec les mots disposés comme pour les hexagrammes des plateaux de jeu (Ferrua 123 Nr. 94), même si le nombre de syllabes ne correspond pas au nombre requis de cases.

« Certaines dalles n'ont clairement jamais été des plateaux de jeu, mais portent une inscription disposée comme sur un plateau de jeu »

Un plateau provenant des catacombes de SS. Marcellino e Pietro conserve encore deux lignes d'un hexagramme : CAPTVS (demi-cercle) [CL]AMAT/AVCVPS (canthare) CAPTAT – « le capturé pleure, l'oiseleur capture » (Ferrua 2001, 106 n. 79). Entre ces deux lignes figure l'inscription funéraire « Luxuri[ae ou o] [i]n pacae » (Luxuria ou Luxurius repose en paix). D'autres *tabulae lusoriae* conservent l'hexagramme complet ou des variantes (Ferrua 2001, pp. 101-109) avec la ligne manquante : « MERVLA CANTAT » (« le merle chante ») ou « TVRDVS STVPET » (« la grive hésite »). On a pensé que ce vers se réfère à la capture d'un pion et à la plainte du joueur concerné. Cependant, l'oiseau étant un symbole de l'âme, le vers qui parle d'un oiseleur qui capture le merle qui chante tôt le matin fait référence à la mort qui cueille la vie soudainement ou dans un moment inattendu. Le canthare insolite qui sert de signe de séparation entre les groupes de six cases ou lettres est aussi un symbole salvateur dans ce contexte ; il révèle que la *tabula lusoria* a été conçue dès le début pour une utilisation funéraire.

Un troisième plateau conservé au Musée du Vatican, également tardif, est particulièrement intéressant (Ferrua 1948, p. 57, n. 131) : six petits cercles alignés accompagnent l'inscription funéraire d'une fille s'appelant Marciana, morte à l'âge de 8 ans seulement. On a l'impression de se trouver devant un plateau de jeu incomplet. Cependant, Isidore de Séville (VI[e] s. apr. J.-C.) explique dans ses *Étymologies* (XVIII 64) que sur les plateaux de jeu d'*Alea* la répartition des cases en six groupes symbolise les six âges de la vie humaine. Le groupe des six cases du plateau correspondrait ainsi à l'enfance, le premier âge de la vie, que Marciana avait à peine accompli. Le plateau ne serait donc pas simplement resté incomplet, mais les parents de la petite fille ont peut-être voulu ajouter une information de plus à l'inscription funéraire en faisant allusion à la symbolique du jeu d'*Alea*. Il est tout à fait plausible de penser que l'utilisation, dans les catacombes chrétiennes, de dalles funéraires en forme de plateaux de jeu d'*Alea* soit motivée par la signification allégorique décrite par Isidore.

Un dernier exemple un peu différent est constitué par le fameux « plateau de jeu » de Trèves du IV[e] siècle portant l'inscription VIRTVS IMPERI/HOSTES VINCTI/LVDANT ROMANI (« Vertu de l'Empire, ennemis arrêtés, que les Romains jouent ! »). S'agit-il d'un plateau de jeu d'*Alea* réutilisé ou d'une inscription en forme de jeu ? Signalons que ce plateau en pierre (et cela vaut plus ou moins pour les plateaux des catacombes également) a un poids d'environ 20 kg – peu commode comme plateau de jeu pour s'amuser à la maison. De plus, on oublie souvent que sur l'autre face du plateau se trouve une inscription funéraire indiquant qu'une certaine Festa a posé la dalle pour commémorer la mort de son mari décédé à l'âge de 37 ans. La question se pose alors à nouveau sur l'existence possible d'un lien entre la mort prématurée de l'homme et la guerre mentionnée sur l'autre face de la dalle. S'agirait-il donc d'un monument biface, opposant le deuil privé à la joie public, avec, d'un côté une inscription célébrant la victoire de l'armée et de l'autre regrettant l'homme qui a sacrifié sa vie pour remporter cette victoire ?

On constate une prédilection, dans l'Antiquité tardive, pour l'hexagramme comme formule utilisée dans les inscriptions s'adressant à un public plus large. Les hexagrammes des « XII sapientum » connus sous le nom des « monosticha de ratione tabulae senis verbis et litteris » en sont témoin. Ces hexagrammes ont souvent été « mis en page » selon la structure du jeu de « XII scripta/Alea ». Ceci ne signifie pas que ces plateaux servaient de tables de jeu avant d'être réutilisés comme dalles funéraires, comme c'est généralement assumé. Veut-on vraiment croire que les Romains utilisaient, pour s'amuser chez soi, des plateaux de jeu en marbre lourds d'environ 20kg et plus, qu'ils abandonnaient lors du décès d'un membre de la famille ?

← Plateau trouvé sur la colline du Quirinal à Rome, dont le texte exprime le souhait « que Sabati(u)s gagne », avec les mots disposés comme pour les hexagrammes des plateaux de jeu. Dessin A. Ferrua, 2001.

↓ Plateau conservé au Musée du Vatican : six petits cercles alignés accompagnent l'inscription funéraire d'une fille s'appelant Marciana, morte à l'âge de 8 ans. Dessin A. Ferrua, 2001.

↑ **Ajax et Achille jouent au jeu des cinq lignes. Lécythe attique à figures noires, vers 500 av. J.-C. © Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz.**

GLOSSAIRE

Les Poupées grecques

• *Chiton*. Tunique longue de lin fin faite d'une pièce de tissu rectangulaire retenue sur les épaules par des fibules

• Crotale. Sorte de cliquette employée pour accompagner la danse.

Marionnettes et pantins articulés

• Jules Sambon. Ce marchand d'art, collectionneur et spécialiste des monnaies naquit en 1836 à Naples dans une famille française ; il mourut à Paris en 1921.

• *Brachae*. Nom avec lequel on indique un type de pantalon serré, porté par les peuples orientaux (Perses, Scythes, etc.).

• Bonnet phrygien. Originaire de Phrygie, une région de l'Anatolie centre-occidentale, le bonnet phrygien est un chapeau conique dont la pointe est repliée vers l'avant.

• Apotropaïque. Du grec *apotrepein* (détourner, prévenir). Désigne un objet ou une personne qui est en mesure d'éloigner ou de conjurer des influences malignes.

La dînette de la « petite fille » d'Érétrie : un jouet fonctionnel ?

• Gynécée. Appartement des femmes dans les maisons grecques.

• *Kliné*. Lit de table.

• Godronnée. Ornement creux ou saillant, en forme de goutte ou ovoïde.

• *Pyxis*. En français, pyxide : boîte à bijoux ou à remède.

Les terres cuites animales en Grèce ancienne

• Coroplathique. Du mot coroplathie ou coroplastie qui désigne un mode de fabrication de figurines le plus souvent en terre cuite.

• Éromène. Dans la Grèce classique, un éromène est un adolescent engagé dans un couple pédérastique avec un homme adulte, appelé « éraste ».

L'*ephedrismos* : une métaphore érotique

• Chous. En Grèce classique, cruche à vin.

La toupie

• Kabirion. Sanctuaire dédié aux Kabires, divinités énigmatiques liées à la métallurgie et à Héphaïstos.

• Pétase. Chapeau à larges bords porté par les Grecs en voyage ; il est l'attribut d'Hermès, messager des dieux.

• Clément d'Alexandrie. Titus Flavius Clemens, mieux connu sous le nom de Clément d'Alexandrie, vécut entre 150 et 215 apr. J.-C. ; né de parents païens, il se convertit au christianisme et devint théologien, apologète et écrivain.

Le cerceau

• Pédérotique. Adjectif faisant référence aux relations amoureuses, largement tolérées dans la Grèce classique, entre un enfant (en grec *pais*) et son amant adulte (*erastès*).

• Ganymède. Fils de Tros (dont la ville de Troie tire son nom), il fut enlevé par Zeus à cause de sa beauté, et emporté sur l'Olympe où il devint l'échanson des dieux.

Jeux de mains, jeux de vilains ? La *morra*

• *Himation*. Manteau, pièce de vêtement.

Les lieux du jeu

• Alea. Jeu de dés (*alea* en latin) ou le nom de la version tardive du « ludus XII scriptorum ».

• *Mancala*. Cette appellation désigne un ensemble de jeux de stratégie traditionnels dans lesquels on distribue des cailloux, des graines ou des coquillages dans des coupelles ou des trous.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE DEPUIS 1990

Par Véronique Dasen, professeure à l'Université de Fribourg
et Ulrich Schädler, archéologue, directeur du Musée Suisse du Jeu

Ouvrages généraux

• Bardiès-Fronty I., Dunn-Vaturi A.-E. (éds), *Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval, Musée de Cluny, 28 novembre 2012-4 mars 2013*, Paris, 2012.
• Ceresa Mori A., Lambrugo C., Slavazzi F. (éds), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milano, 2012.
• Charles D., Girveau B. (dir.), *Des jouets et des hommes, Paris, Grand Palais, Galeries nationales, 14 septembre 2011 - 23 janvier 2012*, Paris, 2011.
• Ferrua A., *Tavole lusorie epigrafiche*, Città del Vaticano, 2001.
• Finkel I. F. (éd.), *Ancient Board Games in Perspective*, London, 2007.
• Ineichen R., *Würfel und Wahrscheinlichkeit. Stochastisches Denken in der Antike*, Heidelberg/Berlin/Oxford, 1996.
• May R. (dir.), *Jouer dans l'Antiquité*, Musée d'Archéologie Méditerranéenne – Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991 – 16 février 1992, Marseille/Paris, 1991.
• Salza Prima Ricotti E., *Giochi e giocattoli*, Vita e costumi dei romani antichi 18, Roma, 1995.
• di Siena S., *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico*, Modena, 2009.
• Schädler U. et Calvo R., *Alfons X. "der Weise", Das Buch der Spiele*, Deutsche Übersetzung und Kommentar, Wien/Münster, 2009.
• Wünsche R. et Knauſs F. (éds), *Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike, Ausstellung Staatl. Antikensammmlungen München*, München 2004.
• *International Society for Board Game Studies : http://www.boardgamestudies.info*

Articles sur des sujets particuliers

• Barbera M., « I crepundia di Terracina: analisi e interpretazione di un dono », dans *Bollettino d'Archeologia* 10, 1991, pp. 11-33.
• Behling C.-M., « Puppen, Tiere und der Ernst des Lebens. Zum kulturhistorischen Aussagewert von Puppen und Tierfiguren aus spätantiker und frühchristlicher Zeit », dans *Mitteilungen zur frühchristlichen Archäologie* 17, 2011, pp. 91–104.
• Behling C.-M., « Games Involving Nuts as a "topos" for Childhood in Late Antiquity and Early Christian Time », dans Th. Depaulis (éd.), *Of Boards and Men. Board Games Investigated. Proceedings of the XIII^th Board Game Studies Colloquium, Paris 14–17. April 2010* (Paris, 2012), pp. 29-36 [CD].
• Brulé P., « Des osselets et des tambourins pour Artémis », *Clio* 4, 1996, *Le temps des jeunes filles*, URL : http://clio.revues.org/index429.html
• Campana A., « Le Spintriae: tessere romane con raffigurazioni erotiche », dans A. Morello (éd.), *La Donna Romana. Immagini e vita quotidiana*, Formia, 2009, pp. 43-96.
• Carè B., *L'astragalo in tomba nel mondo greco: un indicatore infantile ?*, dans A. Hermary et C. Dubois (éds), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité* III, *Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Paris/Aix-en-Provence, 2012, pp. 403-416.
• Cobbett R. E., « A Dice Tower from Richborough », dans *Britannia* 39, 2008, pp. 219-235.
• Dasen V., « De la Grèce à Rome : Des jouets pour grandir ? », dans Charles/Girveau 2011, pp. 53-59 et notices pp. 98, 106, 156-157, 159, 166, 276-277.
• Dasen V., « Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire », dans A. Hermary et C. Dubois (éds), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité* III, *Le matériel associé aux tombes d'enfants*, Paris/Aix-en-Provence, 2012, pp. 9-22.
• Dasen V., « Les lieux de l'enfance », dans H. Harich-Schwarzbauer et Th. Späth (éds), *Gender Studies in den Altertumswissenschaften : Räume und Geschlechter in der Antike*, Trier, 2005, pp. 59-81.
• Dasen V., « Les poupées », dans D. Gourevitch *et al.* (dir.), *Maternité et petite enfance dans l'Antiquité romaine. Bourges, Muséum d'histoire naturelle, 6 novembre 2003-28 mars 2004*, Bourges, 2003, pp. 198-199.
• Degen R., « Römische Puppen aus Octodurus/Martigny VS. Gliederpuppen der römischen Antike », dans *Helvetia Archaeologica* 109, 1997, pp. 15-38.
• Depaulis Th. et Schädler U., « Un jeu de hasard multimillénaire : les dés », dans A.Buffels (éd.), *L'Art du jeu. 75 ans de Loterie Nationale*, Gand, 2009, pp. 61-63.
• Dunn-Vaturi A.-E. et Schädler U., « Nouvelles perspectives sur les jeux à la lumière de plateaux de Kerman », dans *Iranica Antiqua* 41, 2006, pp. 1-30.
• Hasselin Rous I. et Huguenot C., « D'Érétrie au Musée du Louvre : sur les traces d'une tombe de fillette », dans Ch. Martin Pruvot *et al.* (dir.), *Cité sous terre. Des archéologues suisses explorent la cité grecque d'Érétrie*, Gollion/Basel, 2010, pp. 272-277, 304-311.
• Höckmann O., « Brettspiele im Didymeion », dans *Istanbuler Mitteilungen* 46, 1996, pp. 251–262.
• Horn H. G., « *Si per me misit, nil nisi vota feret*. Ein römischer Spielturm aus Froitzheim », dans *Bonner Jahrbücher* 189, 1989, pp. 139-160.
• Huysecom S., « Terres cuites animales dans les nécropoles grecques archaïques et classiques du bassin méditerranéen », dans B. Gratien *et al.* (éds.), *Figurines animales des mondes anciens*, Paris, 2003, pp. 91-103.
• Mandel U., « Die ungleichen Spielerinnen. Zur Bedeutung weiblicher Ephedrismosgruppen », dans P. C. Bol (éd.), *Hellenistische Gruppen. Gedenkschrift für Andreas Linfert*, Mainz, 1999, pp. 213-266.
• De Maria S., « Le tombeau de la via Portuense », dans N. Blanc (dir.), *Au royaume des ombres. La peinture funéraire antique, IV^e siècle avant J.-C.-IV^e siècle après J.-C.*, Vienne-Saint-Romain-en-Gal, Paris, 1998, pp. 126-130.
• Mulvin L. et Sidebotham St. E., « Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt) », dans *Antiquity* 78 (301), 2004, pp. 602-617.
• Papaikonomou I.- D. et Malama D., « Femmes enceintes et astragales. Une sépulture à deux urnes cinéraires d'Amphipolis », dans *Dossiers d'Archéologie, La petite enfance dans l'Antiquité* 356, 2013, pp. 32-35.
• Pitarakis B., « The Material Culture of Childhood in Byzantium », dans A. Papaconstantinou et A.-M. Talbot (éds), *Becoming Byzantine. Children and Childhood in Byzantium*, Washington, D.C., 2009, pp. 167-251.
• Poplin F., « Réflexions sur l'astragale d'or de Varna, les pieds fourchus et la métallisation de l'animal », dans J.-P. Mohen et Chr. Eluère (dir.), *La découverte du métal, Saint-Germain-en-Laye, 19-21 janvier 1989*, Paris, 1991, pp. 31-42.
• Purcell N., « Inscribed Imperial Roman Gaming Boards », dans Finkel 2007, pp. 90-97.
• Roueché Ch., « Gameboards and pavement markings at Aphrodisias », dans Finkel 2007, pp. 100-105.
• Schädler U., « Murmelspieler auf dem Forum Romanum », dans *Spielbox* 5, 1994, pp. 54-57.
• Schädler U., « *XII Scripta, Alea, Tabula* - New Evidence for the Roman History of 'Backgammon' », dans A. J. de Voogt (éd.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden, 1995, pp. 73-98.
• Schädler U., « Spielen mit Astragalen », dans *Archäologischer Anzeiger* 1, 1996, pp. 61-73.
• Schädler U., « *Damnosa Alea*, Würfelspiel in Griechenland und Rom », dans G. Bauer (éd.), *5000 Jahre Würfelspiel*. Homo Ludens Sondernummer, Salzburg, 1999, pp. 39-58.
• Schädler U., « The Talmud, Firdausi, and the Greek game "City" », dans J. Retschitzki et R. Haddad-Zubel (éds), *Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg, 2002, pp. 91-102.
• Schädler U., « Ajax et Achille jouant à un jeu de table », dans A. Buffels (éd.), *L'art du Jeu. 75 ans de loterie nationale*, Gand, 2009, pp. 64-65.
• Schädler U., « Pente grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines » dans J. Nuno Silva (éd.), *Proceedings. Board Game Studies Colloquium XI*, Lissabon, 2009, pp. 173-196.
• Schädler U., « Un coup d'œil sur le jeu excessif dans la Rome ancienne », dans C. Dunand *et al.* (éds), *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive ? D'une approche bio-psycho-sociale à la définition d'une politique de santé publique*, Lausanne, 2010), pp. 27-33.
• Schädler U., « Games Greek and Roman », dans R. S. Bagnall *et al.* (éds), *The Encyclopedia of Ancient History*, Chichester, 2012, col. 2841-2844.

ARCHÉOTHÉMA
Histoire et archéologie

Abonnement

ABONNEZ-VOUS !

Archéothéma **est devenue l'une des revues francophones de référence pour les amoureux d'archéologie et d'histoire. Abonnez-vous ! Rendez-vous sur www.archeothema.com et ABONNEZ-VOUS EN LIGNE!**

ABONNEMENT

Vous trouverez ci-joint le règlement de mon abonnement à :

❑ **Oui, je m'abonne à la revue *Archéothéma***

1 an, 6 numéros : France 38€, étranger 44€.
À l'ordre d'**Archeodunum SAS**

❑ chèque
❑ mandat postal

À _____ le __/__/____

Signature :

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE !
www.archeothema.com

Coupon à envoyer à :
Archeodunum - Archéothéma
500, Av. Juliette Récamier
69 970 Chaponnay
par téléphone : 04 72 89 40 53
par fax : 04 72 89 54 04
e-mail : info@archeothema.com

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
_____
_____
Code postal : _____
Ville : _____
E-mail : _____

Mention AT31

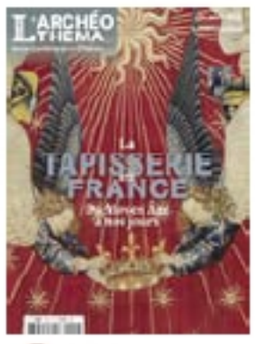
Commande de numéros anciens

www.archeothema.com

ARCHÉOTHÉMA
Histoire et archéologie

AT 18

AT 19


AT 20

AT 21

AT 22

AT 23

AT 24

AT 25

TOUS LES ANCIENS NUMÉROS À 6 € ! *

*frais de port en sus

Visitez notre site internet

Tous les numéros (hors épuisés) sont à la vente sur notre site internet. **www.archeothema.com**

*** Frais de port :**

Pour la France : 1 ex. = 2€ | 2-3 ex. = 3€ | 4-7 ex. = 4€ | 8-10 ex. = 5€
Pour l'Europe : 1 ex. = 4€ | 2-3 ex. = 6€ | 4-7 ex. = 10€ | 8-10 ex. = 15€
Pour toute commande au-delà de 10 numéros ou toute commande **hors-Europe**, veuillez nous contacter à l'adresse : info@archeothema.com

Coupon à envoyer à :

Archéothéma, 500 Av. Juliette Récamier,
69970 Chaponnay
par téléphone : 04 72 89 40 53 | par fax : 04 72 89 54 04
par mail : info@archeothema.com

Je commande les numéros d'*Archéothéma* suivants
au prix de 6€ par numéro (frais de port en sus*) :

__ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __
__ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __
__ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __

❑ chèque (à l'ordre de Archeodunum SAS)
❑ mandat postal

À _____ le __/__/____.

Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
_____
Code postal : _____
Ville : _____
E-mail : _____

AT 26

AT 27

AT 28

AT 29

> Les Hors-séries d'*Archéothéma*

AT 30

AT HS 4

AT HS 5

AT HS 6

LES NUMÉROS DISPONIBLES

2. La mer Morte
3. La Croatie romaine et médiévale
5. Les judaïsmes au temps de Jésus
6. L'archéologie des cours d'eau en France
7. Cluny, aux origines de la communauté
8. Le renouveau carolingien (730-830)
9. L'archéologie en Arabie Saoudite
10. Le Néolithique sur la façade atlantique
11. Lattes, une cité antique du sud de la Gaule
12. Les Alpes du Néolithique à la conquête romaine
13. Les frontières de Rome
14. Le peuple gaulois des Nerviens
15. Cités de Syrie occidentale et du Liban
16. La médecine à l'époque romaine
17. La Tripolitaine antique
18. L'archéologie navale expérimentale
19. Rome et la Chine
20. La Tapisserie en France
21. Toulouse gauloise
22. Vercingétorix
23. Les châteaux en pays cathare
24. Glanum, la cité des Salyens
25. Les Burgondes
26. Les ponts en France
27. Police scientifique et archéologie
28. Inventions et techniques
29. Marseille
30. Le Japon médiéval
Hors-série n°1. Sainte Russie
Hors-série n°2. Valence
Hors-série n°3 . Cochons de Romains
Hors-série n°4. Alexandre le Grand
Hors-série n°5. Les métiers de l'archéologie
Hors-série n°6. Jeanne d'Arc

RÉSULTAT DE L'ENQUÊTE
« *Archéothéma* a besoin de votre avis »

Chers lecteurs, vous avez été nombreux à répondre à notre enquête publiée entre mars et juin 2013, et toute l'équipe d'*Archéothéma* vous en remercie vivement.

Beaucoup de compliments nous ont été adressés : vous trouvez la revue intéressante et innovante (72 %), les couvertures belles – voire très belles (90 %) – tout comme les illustrations (93 %), et votre curiosité est satisfaite pour 76 % d'entre vous.

Le contenu général, à savoir le dossier principal, les rubriques et les infos sont pour vous, et de manière générale, instructives, de bonne qualité, intéressantes (avec une moyenne de 68 %), bien que les infos sur les livres et les expos, colloques… mériteraient d'être plus développées (26 %).

Vous aimez et trouvez étonnante la rubrique « Histoire en bouche » (44 %) et souhaiteriez avoir une rubrique « voyages historiques et archéologiques » (55 %). Nous travaillons activement pour répondre à cette demande dans les meilleurs délais.

Vous nous avez donné beaucoup de pistes pour de futures rubriques. Nous en tiendrons compte dans la mesure de nos possibilités.

La périodicité bimestrielle convient à 67 % d'entre vous, le prix au numéro (8 €) est bien adapté (76 %), tout comme le prix de l'abonnement (France 38 €, étranger 44€) (65 %), et la revue est lue en moyenne par 2 à 3 personnes dans chaque foyer.

Vous lisez bien sûr d'autres revues d'histoire et d'archéologie (*Archéologia*, *L'Archéologue*…), ce qui démontre votre grand esprit d'ouverture et de curiosité.

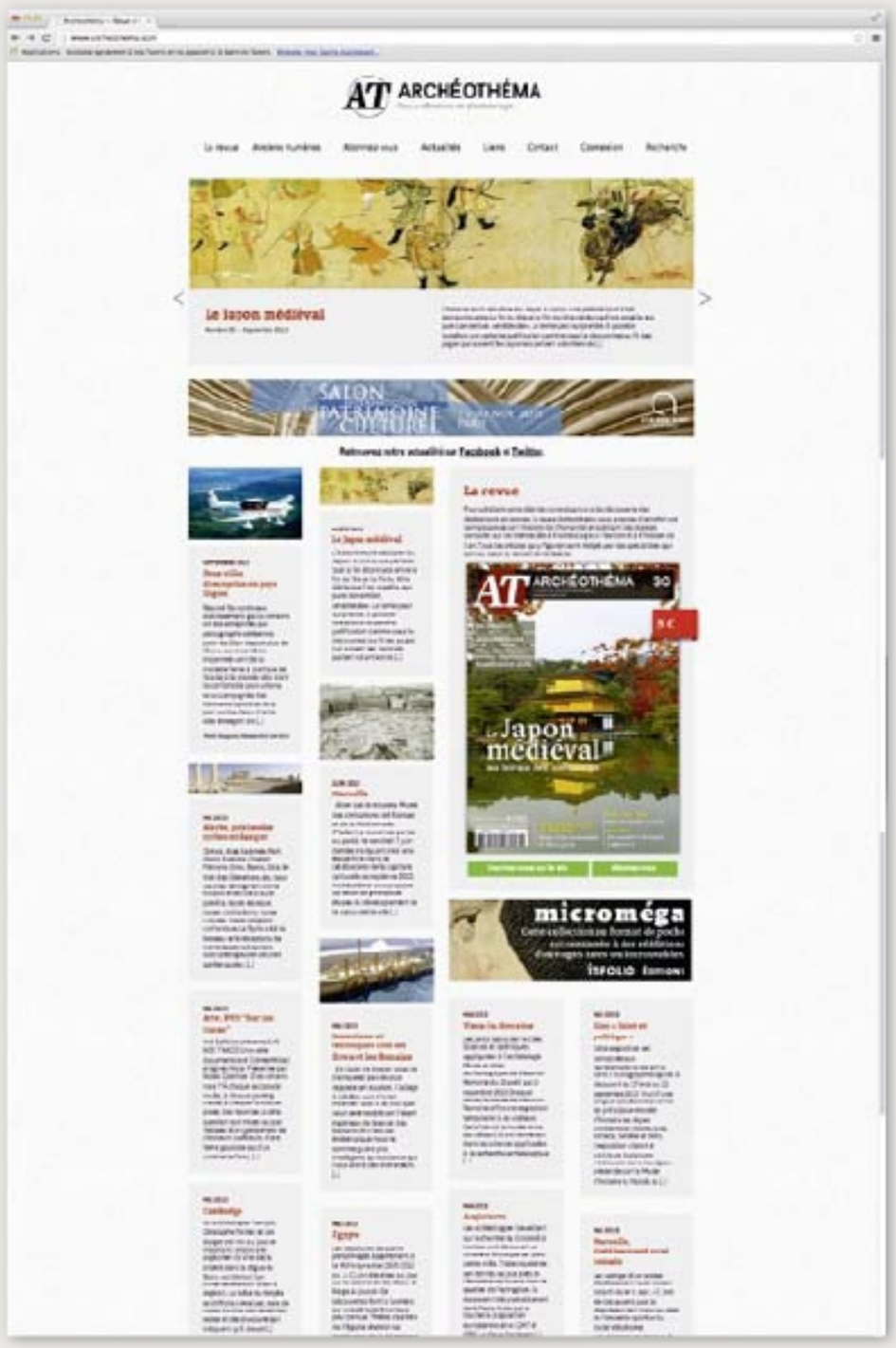
79 % d'entre vous connaissent le site www.archeothema.com et aimeraient trouver les numéros épuisés en format numérique (60 %), mais pas forcément tous les numéros parus (seulement 37 %).

Vous achetez *Archéothéma* principalement en maison de presse (46 %) et sur le site archeothema.com (20 %).

À 51 %, vous n'êtes pas très intéressés par le tout numérique (achat des revues, abonnement). Sachez toutefois que la revue sera bientôt disponible sur vos smartphones et vos tablettes numériques, avec des compléments intéressants qui dynamiseront votre lecture.

Enfin, sachez que vous êtes 60 % d'hommes et 40 % de femmes à nous lire, que votre moyenne d'âge est située principalement entre 20 et 50 ans (pour 61 %), et que vos activités professionnelles sont très variées.

Nous restons à votre disposition pour répondre à vos demandes sur info@archeothema.com, et vous remercions très sincèrement pour votre fidélité et votre soutien. Savoir d'où l'on vient pour ne pas se perdre en se rendant là où l'on doit aller est l'une de nos priorités, et nous sommes heureux de la faire partager avec vous.



La page d'accueil du site www.archeothema.com.

Le logo de l'application *Archéothéma* visible sur les tablettes munies des systèmes Android et Apple.

Histoire de livre de cuisine

À la fin du XIVe s., un bourgeois parisien entreprend la rédaction d'un traité domestique. Il l'écrit pour sa très jeune épouse, âgée de 15 ans, afin de l'éduquer sur tout ce qu'il faut savoir pour tenir sa maison. L'auteur reste anonyme, il ne donne aucun indice sur son identité. En glanant au fils du texte quelques informations, on soupçonne qu'il est membre d'une famille de la haute bourgeoisie parisienne.

Le manuscrit original, aujourd'hui disparu, peut être daté en recoupant les événements et les personnages historiques relatés par l'auteur, entre juin 1392 et septembre 1394.

Ne sont parvenues, jusqu'à nous, que 3 copies du XVe s. On ne connaît pas, en revanche, d'édition imprimée du *Ménagier de Paris*. Toutefois en 1544, Jean Bonfons édite un ouvrage qui connaît un grand succès, le *Grand cuisinier de toute cuisine*. Ce livre compile plusieurs recettes issues d'ouvrages anciens et notamment 109 plats du *Ménagier de Paris*. Le manuscrit ou les copies médiévales ont donc circulé jusqu'au milieu du XVIe s. : les recettes se sont transmises jusqu'au milieu du XVIIe s.

On trouve dans le *Ménagier* une quantité d'informations pour guider une maîtresse de maison : traité de morale, catéchisme, traité de chasse à l'épervier, conseil sur les maladies des chevaux, conseil pour gérer la domesticité, un traité de jardinage et un important recueil culinaire (1/3 du manuscrit).

Côté cuisine, l'apport est primordial pour la connaissance des pratiques bourgeoises. On trouve, dans le *Ménagier*, des recettes « populaires », pour les repas du quotidien. Les variantes sont multiples pour un même plat, laissant présumer une cuisine intuitive qui s'adapte aux possibilités de la cuisinière suivant la saison, le marché et le calendrier religieux (jours maigre et jours gras). L'auteur copie également des recettes du *Viandier* de Taillevent (1300-1350), plus aristocratiques. Ce livre de Guillaume Tirel, maître-queux des rois Charles V et Charles VI, est très connu à l'époque. Mais, soucieux d'économie, il emprunte les recettes les moins onéreuses qu'il juge plus adaptées à leur rang. Les innombrables annotations et commentaires sur les pratiques culinaires nous informent sur les gestes du ou de la cuisinière, sur les goûts des consommateurs, sur les prix des denrées, la saison des produits, la batterie de cuisine. **Par Sylvie Campech et Amélie Rullier**

Recette du pâté de champignons

Pour 4 à 5 personnes

Pour la pâte à pâté

300 g de farine
175 g de beurre
1/2 c. à café de sel
1 œuf, **1/2** verre d'eau

Pour la garniture

500 g de champignons cueillis de la veille
2 c. à soupe d'huile
50 g. de fromage râpé
2 c. à soupe d'épices fines :
mélange de **1** c. à s. de gingembre,
1 c. à s. de cannelle, **1/2** c. à c. de girofle,
1/2 c. à c. de graine de paradis
et **1** c. à s. de sucre.

- Préparer la pâte brisée. Mettre à refroidir 30 mn. au réfrigérateur.
- Peler et laver les champignons. Faire bouillir les champignons (quelques minutes). Les égoutter et mettre à revenir avec l'huile.
- Ajouter le fromage et les épices fines. Mélanger le tout.
- Dans un plat à bord haut, foncer le fond avec deux tiers de la pâte étalée au rouleau de pâtisserie.
- Remplir de garniture. Recouvrir avec une abaisse de pâte réalisée avec le tiers restant et étalée au rouleau.
- Mettre au four chaud (200°) pendant 35 mm.

Astuce

« Les pâtés doivent être au large et la viande (garniture) ne pas être comprimée à l'intérieur ».

Petite histoire et anecdote

Oublié pendant 300 ans, le « *Ménagier de Paris* » est redécouvert en 1843 par le Baron Jérôme Pichon. Il achète une copie du manuscrit datant du 3e 1/4 du XVe s. Prenant conscience de la valeur historique de ce texte, il entreprend une enquête pour rechercher d'autres manuscrits espérant ainsi retrouver l'original.

Il finit par repérer, listés dans des inventaires de 1467 et 1487 de la bibliothèque des Ducs de Bourgogne, 2 autres exemplaires. Mais, depuis, les ouvrages de la collection ducale ont été éparpillés. Mettant à contribution ses collègues et relations, il déniche une 1er copie manuscrite (A) de la 1e 1/2 du XVe s. Un second exemplaire est retrouvé à la bibliothèque royale de Belgique (B). Il s'agit d'une copie du manuscrit A. Aux termes de son enquête, le Baron comprend que l'exemplaire qu'il a acquis est une copie flamande du manuscrit A (C), appartenant à la famille de Roubaix, dans laquelle ont été ajoutées des recettes supplémentaires du cuisinier du seigneur de Roubaix, maître Hotin.
L'importance de ce texte, incite le Baron à éditer le manuscrit A, en 2 volumes (en 1846 et 1847). Il va permettre de faire connaître aux chercheurs la richesse de cette œuvre.

Pour en savoir plus

- *Le Ménagier de Paris*. Édition de G. Brereton et J. M. Ferrier. Traduction par Karin Ueltschi, Lettres Gothiques, Le livre en poche,1994, 859 p.
- Laurioux Bruno, *Le Règne de Taillevent. Livres et pratiques culinaires à la fin du Moyen Âge*, Paris, Publication de la Sorbonne, 1997, 424 p.
- Barrière Michèle, *Souper mortel aux étuves* (roman), Livre de poche, 2008.

Cliché © Amélie Rullier

Un camp de prisonniers de guerre à Miramas (Bouches-du-Rhône)

Par **Frédéric Marty,** Pôle Intercommunal du Patrimoine Culturel, Istres

À l'occasion d'un diagnostic archéologique réalisé sur le futur contournement routier de Miramas, l'équipe du Pôle Intercommunal du Patrimoine Culturel vient de redécouvrir les restes d'un camp américain de prisonniers allemands utilisé entre le 14 décembre 1944 et l'été 1946. À l'heure où les derniers témoins d'une Histoire récente, presque totalement effacée de la mémoire collective, se font de plus en plus rares, il apparaît indispensable de prendre en compte le patrimoine archéologique de la seconde guerre mondiale, qui a marqué aussi bien les individus que le sol. Un nouveau champ d'enquête, dont il convient de se saisir, s'ouvre donc à l'archéologie.

Le *Depot District* de Miramas

Suite au débarquement allié en Provence, l'armée américaine doit organiser l'approvisionnement des troupes qui poursuivent l'offensive. Elle crée donc à Miramas, le 6 octobre 1944, l'un des plus importants dépôts d'Europe, bien desservi par le chemin de fer. Il est composé de plusieurs aires de stockage (produits chimiques, armes, munitions, produits pétroliers, huiles et lubrifiants...) et d'activité (approvisionnement, transport, système d'information et de communication...). À chacune d'elle est attaché un camp de travail de prisonniers de guerre. Le camp n° 412, qui nous intéresse ici, fournit la main-d'œuvre pour le *Quartermaster* et le *Signal*. Les prisonniers, de nationalité allemande, affluent de toute l'Europe. Ils ont été rassemblés au camp central régional n° 404 de Septèmes, avant d'être répartis dans les camps de travail. Le camp n° 412, d'une capacité théorique de 1200 hommes, est quasiment complet en avril 1945. Il abrite alors 830 prisonniers.

→ Lampe de poche gravée au nom de son propriétaire. Cliché F. Marty.

UN CAMP DE PRISONIERS DE GUERRE À MIRAMAS

Organisation spatiale du camp de prisonniers
Une photographie aérienne de l'IGN, prise en 1947 après le démantèlement du camp, permet, à la lumière des archives américaines, de préciser son organisation spatiale. Ainsi, une piste dessert les accès à différentes zones (enclos de prisonniers, zone des gardiens et aire de stockage de munitions). L'enceinte principale (7,74 ha) est flanquée, sur son côté ouest, d'un enclos sas (6900 m²) pourvu de deux entrées conduisant vers deux des trois zones de la grande enceinte. La première, au nord, se signale par une trame (1,6 ha) délimitant des espaces dévolus aux tentes des prisonniers. La zone centrale (1,7 ha) est parcourue par 7 cheminements desservant des tentes de service (infirmerie, loisirs, magasin, salon de coiffure, cuisine, cantine). La zone ouverte au sud (1,3 ha) devait être utilisée pour les rassemblements ou les activités physiques et sportives. Dans l'angle nord-est de l'enclos, la fouille a révélé des vestiges alignés de salles de bain et lavoirs

↑ Le camp de prisonniers après son démantèlement sur une photographie aérienne du 21/09/1947 (cliché IGN) et l'interprétation des photographies aériennes anciennes (DAO F. Marty et M. Bresciani).

↑ Chemin pavé menant aux latrines. Cliché F. Marty.

↓ Fouille d'alignements de galets délimitant des espaces réservés à des tentes ou baraques. Cliché F. Marty.

← Bouton d'uniforme de la marine de guerre allemande. Cliché F. Marty.

→ Tube de crème de rasage Mennen *for armed forces only.* Cliché Z. Bouabdallah.

(dalles en béton, fosses remplies de galets). Un second alignement de fosses correspond à des latrines et urinoirs. Les logements des gardiens, la boulangerie des prisonniers et les bureaux de l'administration du camp sont situés au nord et à l'extérieur du camp.

Les traces archéologiques

Deux alignements de structures orientés nord / sud, principalement de fosses, ont été mis au jour. Dans l'alignement est, près de la clôture du camp, sur 20 fosses repérées, 5, rectangulaires, ont été fouillées et adoptent un module commun (L : 4,50 m ; l : 1,50 m ; prof. : 2,90 m). Elles sont éloignées de 33 à 35 m de la zone des tentes d'habitation. Cette distance correspond très exactement à celle stipulée dans les instructions officielles pour l'établissement de latrines (plus de 32 m). L'une des fosses est clairement encadrée d'alignement de galets qui semblent matérialiser les limites d'une superstructure. Les dimensions en plan de la fosse proprement dite, au-dessus de laquelle devait, en toute logique, se trouver un caisson en bois muni de sièges percés, autorisent à restituer deux rangées de sièges opposées.

Une fosse de dimensions plus modestes (L : 3,70 m ; l : 1,30 m ; prof. : 1,20 m) est placée strictement dans le même alignement. L'hypothèse d'urinoir est vraisemblable.

Un second alignement de structures, parallèle, est placé à environ 12 m à l'ouest du précédent. Une fosse rectangulaire (4 x 6,20 m), avec son puits perdu et son comblement de galets, a une fonction drainante et doit être liée à une activité de préférence en relation avec l'eau. L'hypothèse d'une salle-de-bain pourvue d'un plancher en bois reposant sur la fosse drainante est une possibilité envisageable.

Trois installations associent une dalle en béton à une fosse rectangulaire comblée de galets (2,30 x 7 m et 3,90 x 6,50 m) et limitée par des alignements de galets. La fosse fouillée comporte un puits perdu. Là encore, une fonction liée à l'eau doit être recherchée. Nous proposons d'y voir le lieu d'installation des lavoirs / lavabos, la dalle en béton ayant pu permettre de stabiliser le sol pour accueillir une citerne d'eau.

Un chemin soigneusement pavé en galets relie l'une de ces installations à des latrines.

← Plaque d'identification d'un prisonnier allemand. Cliché F. Marty.

Bouteilles de vin, whisky, bière et Coca-Cola. Cliché F. Marty.

Conditions de vie

Les 1045 objets découverts – majoritairement de fabrication américaine, mais aussi allemande, française, espagnole et anglaise – nous renseignent sur le degré d'équipement des prisonniers et sur leurs conditions de vie.

De la clôture du camp, ont été retrouvés quelques fragments de fil de fer barbelé. L'existence de tentes pyramidales est confirmée par quelques éléments. Bien que les instructions officielles prévoient que les tentes d'habitation soient chauffées par des poêles spécifiques, il semble que les prisonniers n'aient pas reçu cet équipement. Certains ont dû acquérir auprès de la population locale de vrais poêles l'un d'eux étant clairement d'origine française. Les 29 autres poêles découverts ont été conçus par les prisonniers eux-mêmes à partir de barils de produits pétroliers. L'éclairage est pourvu par des lampes à pétrole vertes visiblement fournies par l'armée. En revanche, la plupart des objets électriques semblent être arrivés sur le camp hors d'usage afin d'être recyclés.

30 éléments de fermeture de coffres ont été découverts groupés non loin d'une hache-arrache clou, d'une hache simple, de trois limes à bois, de deux ciseaux à bois, d'un serre-joint et d'une pince. Signalent-ils l'atelier d'un menuisier chargé de fabriquer des meubles pour le camp ?

De nombreux éléments d'habillement ont été découpés et conservés pour servir à des réparation ou en cordonnerie. Il en est ainsi d'une veste de pluie arborant les lettres PW (*prisoner of war*) peintes en noir pour différencier les prisonniers des soldats portant les mêmes vêtements américains. Un bouton décoré d'un aigle appartient à un uniforme américain, tandis que deux autres sont attribuables à un uniforme de la marine de guerre allemande (*Kriegsmarine*). Un lot de 50 insignes du brevet *Expert Infantryman Badge* et deux insignes

UN CAMP DE PRISONIERS DE GUERRE À MIRAMAS

← De haut en bas.

• Lettres PW (*prisoner of war*) peintes sur un vêtement de pluie. Cliché F. Marty.

• Vaisselle de l'armée américaine utilisée par les prisonniers. Cliché F. Marty.

• Cendrier fabriqué dans une douille d'obus, encrier, porte plume et porte mine. Cliché F. Marty.

• Le rasage : bol de barbier, blaireau, peigne, tondeuse à main, rasoir, rasoir de sûreté dans son boîtier Gillette, flacon de lotion après-rasage. Cliché F. Marty.

du brevet *Combat Infantryman Badge* ornaient peut-être des vêtements de seconde main livrés aux prisonniers.

Une plaque d'identification portant un numéro (490) a dû être utilisée pour identifier un objet à la manière d'un porte-clé. Sur une seconde plaque, sont imprimés une fonction (*Wassermann* = porteur d'eau), un numéro (153) et un nom suivi des initiales du prénom (Prinz. FJ.). On peut penser que le prisonnier F. J. Prinz, du fait de sa fonction de porteur d'eau, s'est vu remettre une clé ou un autre objet identifié sous le numéro 153.

Pour prendre leur repas, les prisonniers ont reçu de la vaisselle individuelle et des couverts disparates de l'armée américaine. Un soldat a toutefois conservé sa cuillère allemande. Plus de la moitié des bouteilles retrouvées ont contenu du Coca-Cola. Vient ensuite le vin. Les bouteilles américaines de bière et de whiky sont peu nombreuses. Enfin, même si elles ont pu entrer dans le camp avec un contenu différent de celui d'origine, on notera la présence de quatre bouteilles françaises laissant deviner des contacts avec l'extérieur.

L'essentiel du mobilier relatif à l'hygiène se rapporte au rasage, au soin des cheveux et à celui des dents. Certains outils laissent supposer l'existence de barbiers ou du moins de prisonniers coupant les cheveux ou rasant leurs camarades.

Les prisonniers ont eu accès à des médicaments pour lutter contre les maux les plus courants. Parmi ceux-ci, on notera l'existence d'un tube de crème faisant habituellement partie d'un kit, fourni aux soldats américains, contenant des produits et des conseils pour lutter contre les maladies vénériennes. Faut-il comprendre que les prisonniers ont pu avoir des relations avec des prostituées, comme le laissent supposer quelques témoignages ? Un autre fléau, la malaria, a été pris au sérieux par l'armée américaine qui a répandu dans la Crau des insecticides. La destruction n'a pas été totale puisque ont été retrouvés 29 flacons de lotion antimoustique.

Quelques objets évoquent des moments de détente : correspondance, appareil photo et pellicule, pipes, cendriers fabriqués à partir de douilles d'obus, radio.

> BAYEUX

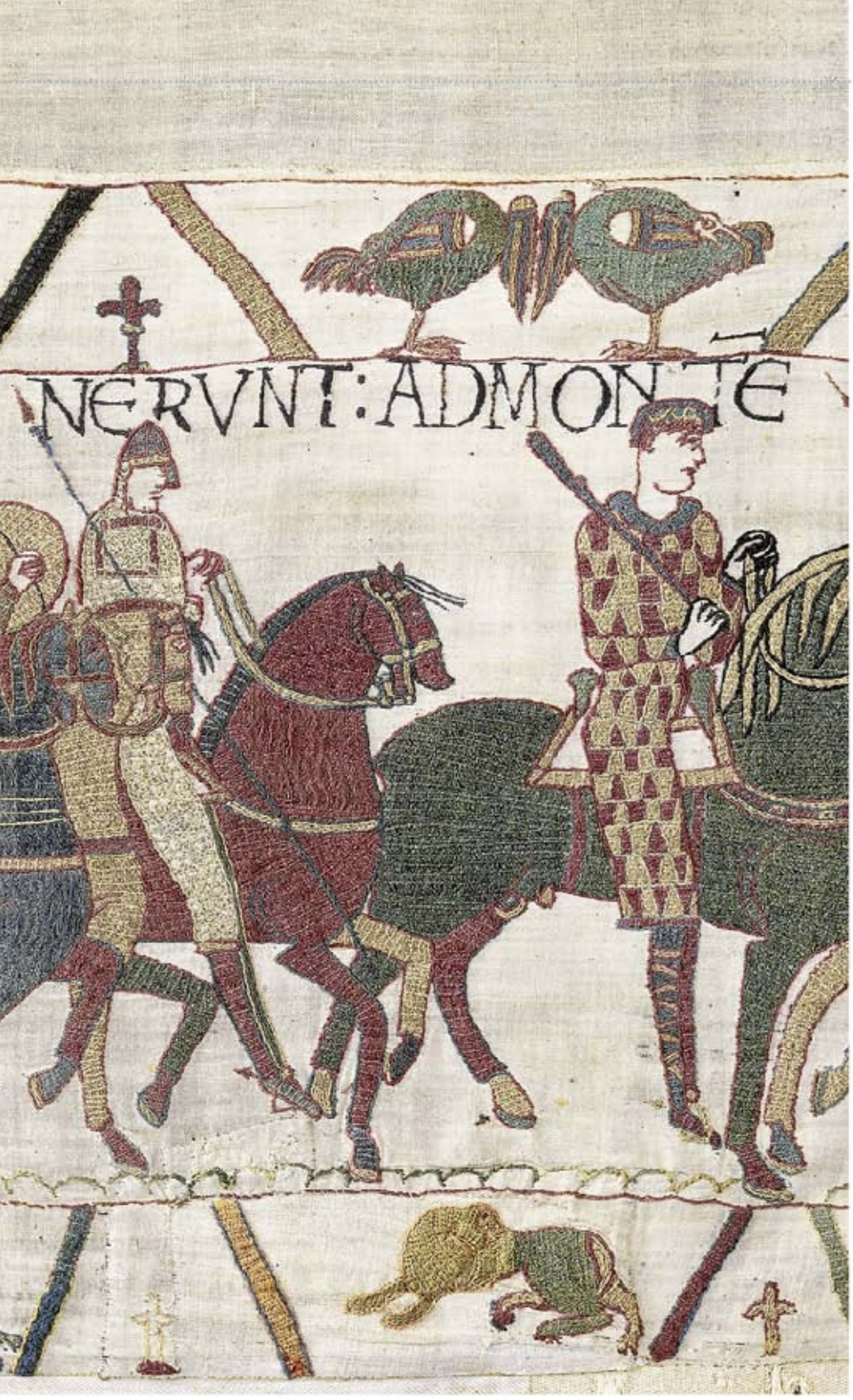
Le bâton des chevaliers de la tapisserie de Bayeux

La tapisserie de Bayeux est traversée par une armée de 200 chevaux. Tous les cavaliers ont en main de longs bâtons, la plupart du temps des lances, plus rarement des porte-étendards. Les chefs se différencient soit parce que parfois ils n'ont rien dans les mains soit parce qu'en trois occurrences, ils portent des « bâtons de chef ». Dans tous ces cas, le maniement du bâton à cheval nécessite un apprentissage de la part des cavaliers et des chevaux. Et surtout ces bâtons nous apportent une lecture de la manière de monter les chevaux au XIe siècle – ce qui est nouveau.

Des bâtons de chef

Première remarque : le bâton de chef nous surprend par sa longévité. Il côtoie ici un bâton-massue. On peine à distinguer l'un de l'autre si ce n'est qu'à cheval, il est l'emblème du chef ; seuls le duc Guillaume et l'évêque Odon le brandissent.

↑ L'attitude pour la réduction d'allure et le bâton de chef. Au Mont Saint-Michel, le porte-étendard a reculé sa main et son épaule pour basculer la hampe en arrière, talon en avant, pointe encore au repos sur l'étrier ; il bute sur les deux cavaliers précédents ; celui en tête a déjà positionné son talon de hampe sur l'épaule du cheval. Cette bascule du bâton dont la base se pose sur l'épaule du cheval s'accompagne inévitablement d'une légère bascule du buste en arrière ; elle correspond précisément à l'ordre de réduction d'allure que les cavaliers en équitation éthologique utilisent aujourd'hui (méthodes Ken Faulkner, Andy Booth, La Cense entre autres). Devant eux, Guillaume en tunique à décor de triangles colorés tient un bâton de chef ; au contraire de tous les chevaliers qui l'accompagnent, il ne porte pas d'autre arme. Détail de la Tapisserie de Bayeux – XIe siècle. Avec autorisation spéciale de la Ville de Bayeux.



↓ La demande d'arrêt. Exactement sous le Mont, un chevalier est positionné dans le saut à terre, son talon de hampe s'est placé à l'épaule du cheval tandis que sa main gauche a levé les rênes pour demander l'arrêt. L'arrêt, car il bute sur les trois personnages à pieds et le cheval qui s'enlise dans les sables tandis que tout devant, Harold tire par le bras et sur son dos deux soldats. Détail de la Tapisserie de Bayeux – XIe siècle. Avec autorisation spéciale de la Ville de Bayeux.

Au contraire, la même chose ou presque qu'on nommera cette fois bâton-massue apparaît entre les mains de quidams ordinaires à pieds, sans casque, en fuite dans la dernière scène. Nils Engberg (2009, p. 75) signale que selon les sources contemporaines, il s'agit de troupes auxiliaires anglo-saxonnes levées à la hâte au retour de la bataille de Stamford Bridge (25 septembre 1066) ; une massue en vol apparaît également devant les Anglais encerclés. Sans le cheval, c'est une arme primitive de base. La légende ignore le bâton de quidam mais nomme celui des chefs « baculum ». Michel Parisse (1983, p. 92) a fait remarquer que ce mot « désigne à l'occasion la crosse de l'évêque ou de l'abbé, voire le bâton pastoral ; ici c'est plutôt un bâton de commandement ». Ce bâton est issu d'une très longue histoire. Il apparaît au tout début de la domestication des chevaux dans certaines tombes de la région Pontique, sur les rives de la Volga, accompagnant des bracelets de pierre et des perles de cuivre associés au statut de chef, ce que David Anthony a longuement et patiemment étudié (2007, p. 182 et suivantes).

Tous les cavaliers qui s'y sont essayé savent à quel point le port d'un bâton – ou pire encore d'un long bâton comme une lance ou un épieu – peut être inconfortable à cheval, surtout pour de longues chevauchées. À cheval, un bâton encombre, devient vite lourd, et à la longue engourdit le bras qui le porte. Le guerrier doit faire avec et s'en servir au mieux. Quelles sont les solutions adoptées par les chevaliers de la Tapisserie ? Pour alléger la charge, on le fait reposer sur l'étrier à l'arrêt ou au pas comme on le voit chez le porte-éten-

↑ Dans le départ en ligne pour la bataille, on observe la bascule des lances et étendards en avant ; de la gauche vers la droite, les premiers chevaux sont à l'arrêt, hampes de lance encore sur l'étrier ; puis viennent les chevaux au départ, antérieurs levés, et là les hampes ont basculé lances en avant ; puis des chevaux déjà partis, encolures tendues, directement lancés au galop, bâtons, étendards ou lances pointés en avant et bloqués sous le coude des porte-étendards. Détail de la Tapisserie de Bayeux – XI^e siècle. Avec autorisation spéciale de la Ville de Bayeux.

dard du Mont Saint-Michel ; le talon de hampe pouvait être renforcé par une solide pointe de fer comme l'indiquent les fouilles des Grands Roseaux en Isère (Colardelle et Verdel, 2005, p. 77). Autre solution, reposer la hampe sur l'épaule comme on le voit, par exemple, dans la rencontre de Guillaume avec Guy. Et enfin, dans les allures vives comme le galop, nouvelle solution : le coincer en son milieu (et donc en son point d'équilibre) entre l'avant-bras et le thorax comme le font, par exemple, les chevaliers qui chargent à Dol-de-Bretagne. L'avantage est que l'arme, ainsi solidement maintenue, bénéficie de la vitesse de la monture et devient redoutablement efficace pour transpercer et projeter l'adversaire à terre – on parle d'une arme d'estoc. Tout cela a été bien observé et décrit. Ce qui l'a moins été, c'est l'incidence du bâton sur la conduite du cheval.

Un bâton-carotte pour comprendre la conduite du cheval

Les cavaliers dits « d'école classique » ont toujours fait l'impasse sur le rôle du bâton. Ainsi au début du XX^e siècle, Louis Champion, chef d'escadron de Caen, note dans l'unique ouvrage consacré aux chevaux de la tapisserie de Bayeux (1907, p. 116) tout ce qui lui semble important à propos des chevaux : l'armement et la façon de monter à cheval, mais rien concernant l'apport des bâtons ou des lances à la monte et au dressage.

On touche ici à l'Histoire de l'équitation classique où nos cavaliers sont focalisés sur des rênes tendues. Il se trouve que dans la Tapisserie, les rênes sont la plupart du temps détendues. Au contraire, un parallèle s'impose avec le travail du bétail : le guerrier comme le gardien de troupeau a besoin de conserver ses mains libres, l'un pour gérer le troupeau avec ses lassos, l'autre pour tenir lance et bouclier comme on l'observe tout au long de la Tapisserie. Ce parallèle, les adeptes de la nouvelle équitation éthologique le font facilement car leurs savoirs sont issus des traditions des cavaliers westerns ; ils utilisent un « bâton-carotte » et cherchent aussi à se passer de rênes pour travailler « en liberté », sans licol ni rêne : tout fonctionne par le langage corporel et sur la base d'un accord cavalier/cheval. Le superbe nom de « bâton-carotte » est à porter au crédit de Pat Parelli, son inventeur, qui a eu le génie de nous faire redécouvrir l'outil qui prolonge la main. Carotte parce que sa première fonction est de récompenser le cheval par la caresse. Bâton-carotte, corde et licol s'imposent comme des nouveautés à la place de la cravache et des « enrênements » en même temps que s'opère une véritable révolution dans les usages cavaliers avec l'avènement de l'équitation éthologique.

Qu'est-ce qui a fondamentalement changé entre l'équitation classique et celle éthologique ? Un presque rien pourtant considérable. Les premiers recherchent la virtuosité des maîtres, la tension du cheval dans l'impulsion, l'élévation du dos, autrement dit le « rassemblé ». Les seconds privilégient un langage, raison pour laquelle on parle de « chuchoteurs ». Un langage corporel qui, de tout temps, a été le moyen de communication entre les hommes et les animaux, médiévaux inclus. Un langage fait de sensations qu'il nous faut redécouvrir aujourd'hui en raison de nos modes de vie, et qui permet l'impulsion, l'élévation du dos et le rassemblé comme le montre magistralement Ken Faulkner (vidéo Liberty, 2012).

Dans cette histoire, le bâton est l'outil premier du cavalier, celui par lequel il enseigne et communique. Stéphane Bigo dans son « équitation de légèreté par l'éthologie » (Vigot, 2010) souligne son fonctionnement comme celui d'une

« barrière par laquelle le cavalier structure le mental du cheval ».

De tous temps, un langage corporel

La Tapisserie ne le montre pas mais tous les cavaliers savent que pour utiliser bâtons et drapeaux il y aura eu une désensibilisation du cheval pour faire accepter la chose, les mouvements, les bruits, les touchers au-dessus et autour de sa tête, de son encolure, son corps, exactement comme on sait le faire aujourd'hui.

La Tapisserie représente tous les chevaux de profil, aussi ne montre-t-elle pas la gestion de la direction, mais celle-ci se comprend par analogie avec le travail du bétail ou celui du cavalier éthologique. Soit le bâton fait en effet barrière le long de laquelle on pousse l'encolure et le nez du cheval – on dit que le cheval suit son nez. Ainsi le cavalier peut envoyer son cheval du côté opposé en même temps qu'agit son poids du corps – même effet qu'une rêne support ou une rêne d'appui. Soit on le fait tourner du côté du bâton en écartant l'avant, autrement dit en ouvrant la barrière, pendant que le talon de hampe glisse et pousse sur les hanches – même effet qu'en rêne directe.

Nul besoin de tordre le cou de son cheval, l'apprentissage est confortable. Rapidement le cheval saura répondre au seul poids du corps, d'un côté ou de l'autre, et la barrière deviendra secondaire. Comment structure-t-on de cette manière le mental du cheval ? Simple effet de confort qui crée les bases d'un accord cavalier/cheval.

Par contre la Tapisserie illustre très clairement les transitions d'allure, montantes ou descendantes. Transition montante, après la sortie d'Hasting, l'armée part au combat. On observe très bien le basculement des lances et étendards vers l'avant au fur et à mesure que les chevaliers s'élancent, seul le dernier cavalier attend son tour, talon de hampe encore posée sur l'étrier et pointe en arrière. Transition descendante, face à Guillaume, bâton sur l'épaule, arrive Vital au grand galop. Pour s'arrêter, celui-ci a déjà basculé sa hampe-talon vers l'avant. Lorsque ce talon s'avance encore et se pose sur la pointe de l'épaule, comme chez les deux derniers cavaliers au Mont Saint-Michel, c'est un ordre d'arrêt ; ces cavaliers ne tiennent pas leurs rênes, le dernier est déjà à l'arrêt, l'avant-dernier encore en train d'en faire la demande par le talon de hampe mais aussi par tout son corps, les épaules en recul et les jambes en appui sur des étriers longs qui partent en avant. Ces deux cavaliers butent sur le groupe qui les précède ; tout devant, un cavalier saute de cheval, et encore devant, un cheval est tombé sur ses antérieurs tandis qu'Harold tire deux chevaliers des sables mouvants. Mêmes attitudes à Rennes pour le cavalier de tête demandant une réduction d'allure devant la porte ouverte d'une cité sans défense, pointe de hampe inclinée vers l'arrière et talon posé sur un étrier avancé par une jambe en extension. Derrière lui, les lances sont encore en avant mais déjà les bustes sont en arrière pour une descente d'allure. Avant l'embarquement pour Pevensey, derrière le cheval de Guillaume qui hésite, la troupe est à l'arrêt et le dernier chevalier a posé le talon de hampe à l'avant de l'épaule de son cheval.

↑ Au pas, on voit bien ici le bâton qui pousse l'encolure et l'épaule, positionnant un corps souple dans le tournant sans aucune action de main ; l'appui est à l'extérieur du tournant, l'antérieur interne est déjà prêt à se déplacer vers l'intérieur à la suite du posé du postérieur interne qui, ici, commence à se soulever.

Rien de neuf dans ces gestes que l'on retrouve ailleurs, à toutes époques, comme le montre la baguette des cavaliers des peintures rupestres du Tassili-N-Adjer, le maillet des premiers joueurs de polo chinois, la crosse « des irlandais du XII[e] siècle » (in Ann Hyland, 1994, p. 103), la perche des bergers mongols toujours d'actualité, et plus proche de nous, la pique des gardians camarguais ou de la *doma vaquera* andalouse. Ce qui est nouveau, c'est ce décryptage de l'image illustrant la manière de monter des chevaliers du XI[e] siècle. **Par Françoise Danrigal.**

POUR EN SAVOIR PLUS

- Ken Faulkner, vidéo Liberty, Australian Natural Horsemansip, 2012.
- Bigo Stéphane, L'équitation de légèreté, 2010, Vigot.
- Anthony David, *The Horse, the wheel and language*, Princeton university press, 2007.
- Hyland Ann, *The medieval warhorse*, Combined books,1994.
- Parisse Michel, *La tapisserie de Bayeux, un documentaire du XI[e] siècle*, Denoël, 1983.
- Colardelle Michel et Verdel Éric, *La France romane au temps des premiers Capétiens (987-1152)*, Paris, Musée du Louvre, 2005.
- *Les derniers Vikings, la tapisserie de Bayeux et l'archéologie*, Frankfurt, catalogue d'exposition, 2009.

↓ Musée d'Histoire de Marseille. Parcours permanent des collections : séquence 5 « De la cité antique à la ville médiévale, de 309 à 948 ». Vue du chœur de la basilique paléochrétienne de la rue Malaval, Ve siècle. Collection musée d'Histoire de Marseille. © Ville de Marseille.

→ Enseigne d'un établissement de bains ou étuve, XIIIe siècle. Collection musée d'Histoire de Marseille. © Musées de Marseille.

Le nouveau visage du musée d'Histoire de Marseille

Fondé en 1983, le Musée d'Histoire de Marseille a été repensé et redessiné autour des vestiges du port antique, découverts lors de la construction du centre commercial de la Bourse. Son parcours, revu et amplifié, offre une lecture vivante et passionnante de l'histoire de la cité phocéenne.

Le Musée d'Histoire de Marseille a une particularité pour le moins déroutante. Il est installé au cœur d'un centre commercial. Pour comprendre cette étrange implantation, il faut remonter 50 ans en arrière. « Le maire de l'époque, Gaston Defferre, voulait construire sur le terrain de la Bourse (tout près du Vieux-Port), un vaste complexe, avec hôtel et magasins. Mais lors des travaux, les pelleteuses ont buté sur d'énormes blocs de pierre : il s'agissait des vestiges du Port antique, explique Laurent Védrine, le jeune conservateur du musée. En 1967, au terme d'un bras de fer entre le maire, qui voulait à tout prix son centre commercial, et André Malraux, ministre de la Culture, des fouilles urbaines d'une ampleur sans précédent ont été lancées, et une zone d'1 ha a été sanctuarisée ! En 1983, pour abriter les vestiges mis au jour lors de ces fouilles, un musée fut créé, dans ce qui devait être au départ un parking souterrain… ». Résultat : le musée, dans ces locaux sombres et peu adaptés, pâtit très vite d'un manque de visibilité.

Spectaculaire métamorphose

Lancé en 2010, à l'occasion de Marseille-Provence 2013, un vaste chantier de rénovation a, en trois ans seulement, métamorphosé les lieux. L'architecte en charge du projet, Roland Carta, a magnifiquement tiré partie des contraintes, et notamment de la faible hauteur des espaces. Avec ses façades en verre, ouvertes sur le site archéologique du port antique (un vaste jardin de vestiges), le nouveau musée est un écrin transparent et lumineux. Riche de plus de 50 000 objets, il en présente 4000, au lieu des 1900 exposés précédemment. Parmi ses fleurons, une collection unique de navires antiques, laquelle vante la plus grande épave visible au monde. Il s'agit d'un gigantesque bateau romain de commerce (fin du IIe siècle ap. J.-C.), pesant près de 20 tonnes et mesurant 23 mètres de long. Cette spectaculaire coque en bois fut mise au jour lors des fouilles de la Bourse en 1974, et sauvée du pourrissement (elle était dans une gangue de vase) par lyophilisation.

Un panorama clair et didactique

Dans les salles, ces bateaux antiques sont judicieusement tournés vers les quais de l'ancien port, comme s'ils allaient reprendre la mer. Ce lien avec le site archéologique, et avec le passé portuaire de Marseille, est l'une des grandes réussites du nouveau parcours, dont la superficie a été triplée (6500 m²). Les espaces, conçus comme de grands plateaux ouverts, proposent un panorama clair et didactique de plus de 2600 ans d'histoire, avec comme fil rouge, l'histoire de la navigation. Après un bref film d'introduction évoquant « Marseille avant Marseille » (premières traces d'occupation, grotte Cosquer), on suit, à travers 14 séquences chronologiques, les grandes étapes du développement de la ville. Mais ce passé n'est jamais lointain ou abscons. Grâce à un effort constant de mise en contexte et de mise en scène des objets (épaves installées sur des lits de galets, et présentées à côtés de leurs reconstitutions, figure de poupe fendant les airs…), le récit prend vie. Les nombreuses maquettes, mais aussi les vidéos explicatives, les reconstitutions en 3D, ou encore, pour les plus jeunes, les jeux et les manipulations, jouent à cet égard un rôle-clef. Rarement un musée n'aura aussi bien combiné exigence scientifique et vocation pédagogique. **Par Eva Bensard**

Maquette de Marseille hellénistique. IIIe-IIe siècle av. J.-C. Collection musée d'Histoire de Marseille. © 2010 Musées de Marseille/David Giancatarina.

INFORMATIONS PRATIQUES

Musée d'Histoire de Marseille

• 2 rue Henri-Barbusse, Tél. : 04 91 55 36 00. www.marseille.fr Ouvert tous les jours sauf lundi de 10h à 18h.

ÉTRUSQUES, UN HYMNE À LA VIE

Depuis la mi-septembre, le Musée Maillol présente une exceptionnelle exposition sur les Étrusques, réunissant plus de 250 objets provenant d'institutions italiennes et européennes. Ce peuple de marins et de marchands eut, avant Rome, un rôle déterminant dans la péninsule Italique et le monde méditerranéen. L'Étrurie (qui correspond en partie avec l'actuelle Toscane) a vu se développer des cités avec une culture originale à partir du IXe siècle avant notre ère. Les Étrusques connaissent leur apogée au VIIe et VIe siècle. À partir du Ve siècle et jusqu'à leur intégration définitive comme citoyens romains au Ier siècle, les Étrusques doivent faire face à la montée en puissance de Rome.

Les connaissances sur ce peuple sont souvent masquées par la singularité et l'opulence des découvertes funéraires. Le parti pris de l'exposition est d'envisager les Étrusques sous l'angle de la vie, celui d'une culture riche, gaie et cosmopolite.

Le parcours de l'exposition se focalise sur différentes thématiques. Les sujets abordés sont très variés allant du commerce étrusque en Méditerranée jusqu'aux pratiques sociales (artisanat, sports, banquets, relations amoureuses...). L'évolution de l'habitat par exemple permet de découvrir les spécificités de l'architecture : des cabanes du IXe siècle aux demeures patriciennes. Éloigné des canons classiques, le décor utilise la terre cuite et des couleurs très vives.

Les Étrusques possédaient leur propre alphabet, inspiré par les Grecs d'Eubée. Il apparaît vers 700 av. J.-C. Réservé au départ à l'aristocratie, son usage se développe au VIe siècle pour des exigences matérielles (inscriptions funéraires, signature d'artisan, inscriptions sacrées).

Une section de l'exposition aborde la pratique des sports. Des jeux étaient donnés à l'occasion de funérailles, lors de cérémonies publiques ou encore par la ligue des cités étrusques. Ils revêtent toujours un caractère sacré. Les premiers jeux connus sont inaugurés à Cerveteri vers 540 av. J.-C. sous l'injonction de l'oracle de Delphes. Ils mêlaient lutte et pugilat, compétions hippiques ou athlétique (saut, disque, javelot).

La place manque ici pour détailler cette exposition, une seule solution, la voir !

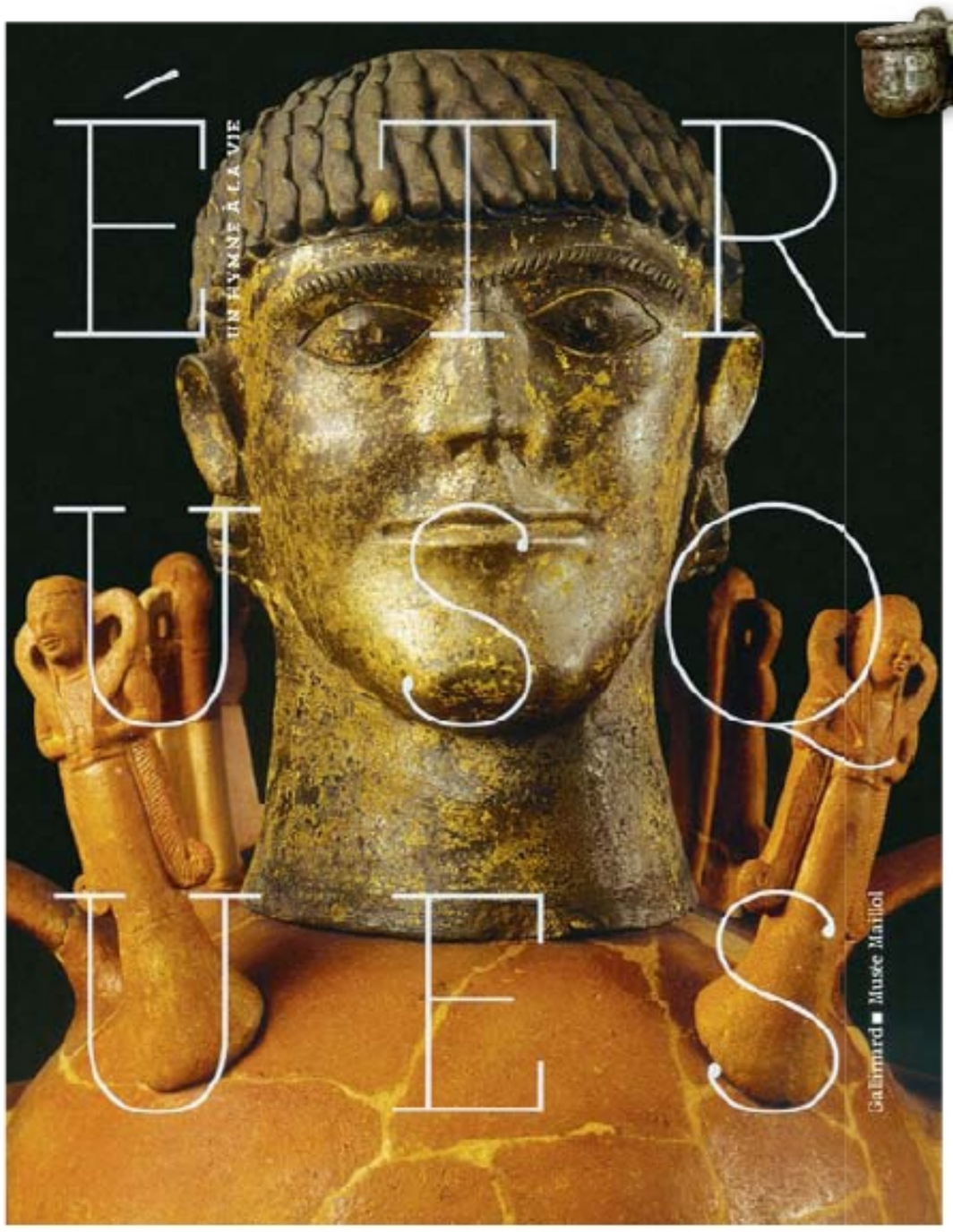
Elle est accompagnée de la coédition aux éditions Gallimard d'un catalogue abondamment illustré. Il permet de prolonger le plaisir de la visite en conservant la mémoire visuelle des objets et d'approfondir les contenus de manière thématique (religion, écriture, artisanat, sport, armement, habitat).

↓ **Urne-cabane cinéraire du milieu du IXe siècle. Début du VIIIe siècle avant J.-C. Argile. H. 39 ; diam. 39 cm. Florence, Museo Nazionale Archeologico. © Soprintendenza per i Beni Archeologici della Toscana/Antonio Quattrone.**

ÉTRUSQUES, UN HYMNE À LA VIE

← Plaque de revêtement architectural décorée en relief, type C. 550-530 avant J.-C. Terre cuite. H. 21; l. 60 cm. Viterbe, Museo Nazionale Etrusco Rocca Albornoz. © Su concessione della S.B.A.E.M. Museo Nazionale Etrusco Rocca Albornoz, Viterbo / Fabio Barbieri.

→ Statuette d'haruspice, IIIe siècle avant J.-C. Bronze fondu. H. 34 cm; Rome, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia © Su concessione della S.B.A.E.M. Museo di Villa Giulia, Rome/Fabio Barbieri.



INFORMATIONS PRATIQUES

« Étrusques, un hymne à la vie »
Exposition ouverte du 18 septembre au 9 février 2014

- **Contact :** Musée Maillol, Fondation Dina Vierny. 59-61 rue de Grenelle. 75005 Paris. Tél. 01 42 22 59 58.
- **Horaires :** Tous les jours de 10h30 à 19h, y compris les jours fériés. Nocturnes le lundi et le vendredi jusqu'à 21h30. Pour plus de renseignements : www.museemaillol.com

- **Publication :** Collectif – Étrusques. Un hymne à la vie, coédition Gallimard / fondation Dina Vierny-Musée Maillol, Paris, 2013, 288 pages, 39,00€

musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games

5'000 ans d'histoire culturelle du jeu

Au Château
1814 La Tour-de-Peilz
www.museedujeu.ch

Exposition temporaire
Le tarot révélé
Jeu et divination
Du 20 septembre
au 26 janvier 2014

↑ Carquefou. Fondations du bâtiment médiéval. Cliché Archeodunum

> CARQUEFOU (Loire-Atlantique)

Sur la ZAC du Clouët, une fouille archéologique préventive de huit semaines a mis en évidence plusieurs millénaires d'histoire de la Protohistoire à la fin du Moyen Âge. Trois phases principales d'occupation ont été identifiées.

La première remonte à l'âge du Bronze. Elle est matérialisée par un fossé circulaire de 12 m de diamètre, probablement accompagné d'un second dont l'apparition n'a été que partielle. Une fonction funéraire est supposée.

La seconde occupation est gallo-romaine, principalement du Haut-Empire. Elle se traduit par des structures en creux de type fosses et fossés. Leur organisation est perturbée par les niveaux d'une troisième occupation datant du bas Moyen-Âge (XIVe-XVe s.).

L'occupation médiévale est représentée par un édifice quadrangulaire combinant murs (ou solins) et poteaux porteurs, accompagnés d'un puits et d'épandages de pierres sèches.

Source Charles Vasnier, Archeodunum

L'enceinte médiévale de Clisson

Du 1er au 19 juillet 2013, deux opérations archéologiques ont été menées dans le cadre de l'aménagement d'une ZAC en centre-ville de Clisson (Loire-Atlantique). Elles ont permis de reconnaître les occupations de part et d'autre de l'extension de l'enceinte urbaine, édifiée entre le XIIIe et le XVe siècle. À l'extérieur de la muraille, un large fossé a été mis en évidence. Son creusement a pu initialement servir de carrière. À l'intérieur de l'enceinte, les vestiges étaient beaucoup moins bien conservés et n'ont fourni que de modestes informations sur le parcellaire ancien, encore attesté au XIXe siècle. Un caniveau profond de tracé sub-circulaire a toutefois été détecté : la construction de la courtine avait ménagé son tracé sans l'obturer. Les fondations d'une des anciennes tours de flanquement de la muraille ont pu être mises au jour. **Source Pierre Martin, Archeodunum**

> BASSENS (SAVOIE)

Clos de bressieux

À Bassens, une opération archéologique s'est déroulée du 22 juillet au 23 août sur une surface de 900 m². Le site est situé sur un versant dominant Chambéry et a livré des traces de deux occupations protohistoriques. Il a révélé un habitat sur terrasse, daté du Bronze Final, composé au moins de trois bâtiments sur poteaux-porteurs, alignés le long des terrasses. C'est une découverte inédite, le premier habitat de cette période en Savoie construit sur une terrasse.

Une seconde occupation, du premier âge du Fer a été repérée au sud de la limite de fouille, dans une cuvette. Une zone incendiée a été identifiée, permettant d'observer le plancher d'un bâtiment et une tranchée de 10 m de long dont le fond était tapissé de planches reposant sur un hérisson de céramique. Le mobilier recueilli dans cette dernière est essentiellement céramique, dont un fragment de céramique attique. Ces structures dateraient du VIe-Ve siècle avant J.-C. **Source Florent Ruzzu, Archeodunum**

> VILLETTE D'ANTHON (ISÈRE) Charvas Sud

L'opération archéologique s'est déroulée en deux phases entre septembre 2012 et juillet 2013. La fouille a été menée sur 4,1 ha redécoupés en 5 fenêtres distinctes.

Le site a été occupé entre le II[e] siècle avant et le XIII[e] siècle après J.-C. Si l'occupation la plus ancienne ne semble avoir été qu'épisodique, à partir du I[er] siècle avant notre ère, l'installation est devenue dense et variée et elle a été à son apogée durant le Bas-Empire et l'époque mérovingienne par le biais d'une vaste zone d'habitat.

Indépendamment d'un réseau fossoyé complexe et notamment des enclos implantés entre la Tène finale et l'Antiquité, la fouille a livré une grande variété de bâtiments. Ainsi, dès l'Antiquité, les constructions comprennent des bâtiments sur poteaux, des bâtiments sur solins en galets (ci-dessus) et plusieurs types de bâtiments à sol excavé mettant en évidence des variantes dans les architectures. À partir du IV[e] siècle, au centre du site, un espace aménagé se présente sous la forme d'un niveau de circulation avec des recharges.

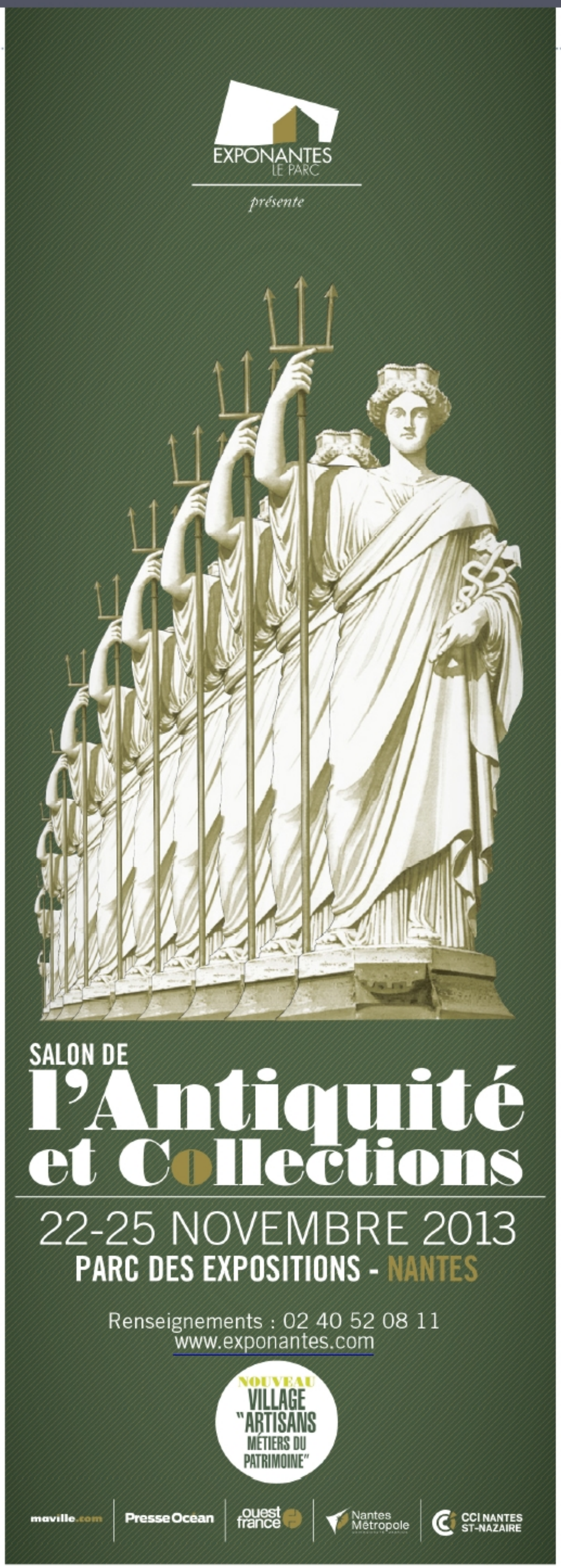
En périphérie de l'habitat, des zones d'inhumation sont installées. Ainsi, pour le Haut-Empire une dizaine de dépôts secondaires d'incinération ont été mis au jour alors que le Bas-Empire et l'époque mérovingienne ont livré un cimetière d'environ 120 tombes. Parmi ces dernières, les sépultures antiques sont riches en mobilier céramique et éléments de parure ; à l'écart de la nécropole est aménagée une tombe atypique contenant outre le squelette, un dépôt d'outils agricoles (ci-dessous). **Par Agatha Poirot, Archeodunum**

En France

> **Chambon-sur-Cisse (Loir-et-Cher).** Un camp d'entraînement de 14-18 a été repéré à Chambon-sur-Cisse, en pleine forêt, sur le site des Sablonnières par Alain Gauthier, un historien local. Ayant procédé au levé du site qui court sur 3 km, il a mis en évidence des tranchées parfaitement symétriques, avec des zones dédiées au tir, d'autres aux combats et enfin des zones de vie. Ayant consulté les archives de l'ONF, il est tombé sur le carnet du garde de triage Henri Perthuisot qui lui apporta la preuve irréfutable qu'il s'agissait bien d'un camp d'entraînement de la Grande Guerre. Les tranchées d'entraînement des Sablonnières à Chambon-sur-Cisse ont été reconnues officiellement en 2013. La Mission du centenaire de la Première Guerre mondiale leur a attribué en juillet dernier le label national centenaire. **Source *Archéologie poitevine***

> **Airvault (Deux-Sèvres).** Un site funéraire important a été découvert à moins de 30 cm sous terre par les archéologues de l'Inrap. Sur les 100m² fouillés, plus de 130 corps ont été dégagés. Certaines sépultures ont été creusées dans le calcaire, d'autres ont des coffres. Des corps d'enfants mort-nés, d'enfants en bas-âge, d'adolescents et d'adultes prouvent une occupation très importante. Malheureusement les premiers travaux des réseaux (eaux-égouts) de la rue Constant Balqué ont détruit beaucoup de vestiges et réduisent la possibilité d'éclairer la connaissance des archéologues mais aussi de tous les habitants. Selon David Martins (Inrap) il pourrait s'agir d'une nécropole ou d'un cimetière mérovingien. Pour envisager des fouilles plus importantes, il faudra une nouvelle tranche de travaux qui présenteraient un risque pour ces vestiges.

> **Tête momifiée d'Henri IV.** De nouvelles recherches dirigées par le professeur Jean-Jacques Cassiman de l'université de Louvain (KU Leuven) réfutent les conclusions des études médico-légales faites par des chercheurs espagnols et français qui, selon lui, ont incorrectement attribué une tête momifiée à Henri IV et un mouchoir sanglant à Louis XVI. L'équipe du professeur Cassiman a comparé les résultats publiés de l'ADN de la tête et du sang du mouchoir avec des échantillons d'ADN provenant de trois membres de la maison de Bourbon, descendants d'Henri IV. La relation génétique entre ces trois Bourbons, qui viennent de différentes branches de la lignée familiale, est basée sur des recherches menées sur le chromosome Y. Or, la comparaison de l'ADN prouve qu'il n'existe aucune relation entre les Bourbons et le sang du mouchoir, ni le chef momifié. De même, il n'y a aucune preuve du côté maternel (basé sur les tests d'ADN mitochondrial). En outre, des tests d'ADN du sang sur le mouchoir montre avec 84,2% de certitude que le sang appartenait à une personne qui n'avait pas les yeux bleus. Or, on sait que le roi Louis XVI avait les yeux bleus. Le sang sur le mouchoir n'appartient donc pas à Louis XVI. Selon les chercheurs, l'étude montre qu'une identification génétique fiable des vestiges historiques requiert un profil d'identification génétique des descendants vivants paternels et maternels du « donneur » auquel les restes appartiennent prétendument. **Source *news@kuleuven.be***



Dans le monde

> **Soudan.** Des archéologues de l'Université de Varsovie et de la Société Nationale Soudanaise pour les Antiquités et Musées ont découvert une église, unique dans l'architecture monastique byzantine, à al-Ghazali, dans le nord du Soudan, ainsi qu'un grand nombre de fragments de stèles funéraires et de récipients portant des inscriptions. Selon le chef de projet, Artur Obłuski, de l'Institut Oriental de l'université de Chicago, la taille de la structure est comparable aux fondations impériales byzantines, comme le célèbre monastère de Sainte-Catherine dans le Sinaï. Le bâtiment principal du complexe du monastère est une église construite en blocs de grès aux formes parfaites (« église nord »). Les fouilles de cette année ont également révélé une seconde église dans les structures du monastère, appelée « église sud ». C'est une petite structure en briques sèches, mais avec toutes les caractéristiques des églises nubiennes. Il n'a pas encore été déterminé à quel moment le monastère a commencé à fonctionner, mais on sait qu'il était actif jusqu'au XIII[e] siècle.

> **Royaume-Uni.** Une vingtaine de crânes provenant d'une nécropole romaine ont été découverts à Londres lors des fouilles menées dans le cadre du projet *Crossrail* alors que les ouvriers construisaient un tunnel sur le site de la station de Liverpool Street. Les crânes et des poteries romaines ont été trouvés dans les sédiments du canal historique de la rivière Walbrook, sous le sol de la nécropole Bedlam établie au XVI[e] siècle. L'emplacement des crânes indique qu'ils ont été nettoyés hors du lieu de sépulture durant la période romaine. Les tunneliers ont également découvert des structures médiévales en bois qui aurait fait partie des murs de la nécropole de Bedlam. Le Musée archéologique de Londres analysera les découvertes dans les prochains mois et espère en savoir plus sur l'âge, le sexe et le régime alimentaire des personnes associées aux crânes. **Source *The Huffington Post***

> **Roumanie.** Des recherches menées par des archéologues des universités de Glasgow et d'Exeter ont permis l'identification d'un mur long de 60 kilomètres s'étendant du Danube jusqu'à la mer Noire, en Roumanie. Construit au milieu du II[e] s. apr. J.-C., le « *rempart de Trajan* », comme on l'appelle localement, faisait autrefois 8,5m de large et 3,5 m de haut, se composait de trois murs distincts de différentes périodes : le « Petit mur en terre », le « Grand mur en terre » et le « Mur de pierres », et comportait au moins 32 forts et 31 petits fortins le long de son parcours. Ce qui n'est pas banal, c'est que cette découverte a été possible grâce à l'analyse de photographies déclassifiées. Les archéologues pensent que l'étude de ces photographies prises lors de surveillances secrètes peut annoncer une nouvelle ère pour les découvertes archéologiques, et aider à découvrir et identifier des milliers de nouveaux sites archéologiques à travers le monde. **Source *Past Horizons***

> **Irlande.** Le projet « *Boyne Valley Landscapes* » mené par des chercheurs de l'University College de Dublin (Stephen Davis et Will Megarry) et l'Institut de Technologie de Dundalk (Conor Brady) a permis la découverte de la première tombe à couloir de la vallée de la Boyne, au sud-ouest de Newgrange, depuis 200 ans. D'une hauteur de 25 cm et d'un diamètre de 30 m, elle est entourée d'une clôture à peine visible de 130 m de diamètre. Les archéologues estiment être en [...]

[...] présence d'un tombeau à couloir jusqu'ici inconnu. Le sondage lidar a également révélé une foule d'autres nouveaux monuments (plus de 65), dont des enceintes fossoyées. **Source** *PastHorizonspr.com*

> **Belgique/France.** Les archéologues chargés des fouilles préventives sur le chantier de l'A304-E420 viennent de mettre au jour une tombe vieille de deux millénaires sur le territoire de la commune de Couvin (Belgique). Selon Olivier Brun, le responsable de la cellule archéologique du département des Ardennes, c'est en travaillant sur une vaste villa romaine que les archéologues sont tombés sur un bâtiment incendié vers le IIIe siècle. Sous ce bâtiment, une tombe d'environ 5 m sur 3, a été mise au jour et semble en très bon état. D'après les premières estimations, cette sépulture semble dater du début de notre ère, et elle a été protégée par le bâtiment incendié au-dessus d'elle. Cette tombe est celle d'un homme important. **Source** *L'avenir.net*

> **Turquie.** Quatre cerveaux vieux de 4 000 ans ont été mis au jour sur le site de Seyitömer, dans la province de Kütahya, en Turquie. Cette découverte est unique et très précieuse car elle aidera à faire la lumière sur les activités cérébrales d'individus qui ont vécu à l'âge de Bronze, mais enrichira également les connaissances en paléontologie et en criminalistique. Selon Meriç Adil Altınöz, qui fait partie du groupe de scientifiques chargés d'analyser les cerveaux, seulement 11 cerveaux conservés ont été recensés depuis 1857. Les quatre cerveaux conservés dans leur boîte crânienne font partie d'un ensemble de sept squelettes retrouvés à proximité de restes de bois brûlés. D'après Altinöz, un tremblement de terre aurait eu lieu, provoquant un incendie, ce qui aurait entraîné l'ensevelissement profond des corps dans le sol et la « cuisson » des cerveaux « dans leur propre jus », créant ainsi les conditions idéales de conservation des éléments organiques : températures très élevées, anoxie, composition minérale du sol. D'autres substances organiques telles que des semences, des restes d'animaux et de cheveux humains ont également été trouvés dans les fouilles. **Source** *Hürriyet Daily News*

> **Pologne.** Une fosse crématoire et une urne funéraire du Ier ou IIe siècle apr. J.-C. ont été découvertes lors des fouilles d'un cimetière d'époque romaine à Czelin (Poméranie Occidentale). L'urne en terre cuite et la technique de décoration spécifique en « roue dentée » sont typiques de la région de l'Elbe, située à l'ouest de l'Oder, mais l'ornement sur le récipient est typique de la culture de Przeworsk, qui occupait à cette période la Grande Pologne (*Wielkopolska*) et la Silésie. Ce mélange de diverses tendances culturelles est caractéristique du groupe Lubusz. Dans le voisinage immédiat des sépultures, les archéologues ont découvert un ensemble de fours et de pavés qui ont pu servir à la préparation des obsèques et autres rituels. Une deuxième tombe contenait les restes d'un cavalier enterré avec un éperon, une découverte unique, car les monuments liés à l'équitation sont rarissimes. Dans une autre tombe, les archéologues ont trouvé une arme romaine à double tranchant. B. Rogalski estime que ces articles de luxe ne sont pas arrivés dans la région de l'Oder directement depuis l'empire romain, mais ont probablement été importé depuis le territoire de Marcomannie dans l'actuelle République tchèque. **Source** *Science and Scholarship in Poland*

↑ **Détail de l'intérieur de la tombe sarmate (Ier millénaire av. J.-C.). Cliché Leonid Yablonsky. D.R**

> RUSSIE

Une tombe sarmate du Ier millénaire av. J.-C.

Un kourgane sarmate exceptionnellement riche a été fouillé cet été dans les steppes de l'Oural, à Filippovka, au sud de la Russie, par l'expédition de l'Institut d'Archéologie (Académie Russe des Sciences), dirigé par le professeur Leonid T. Yablonsky. Un énorme chaudron de bronze (diam. 102 cm) avec des poignées représentant deux griffons affrontés, y a été découvert. Une chambre funéraire intacte (4x5 m) contenait un squelette humain (un homme) et du mobilier funéraire riche et varié : un petit coffre en osier près du crâne, rempli d'objets tels qu'un récipient en argent coulé avec un couvercle, un pectoral en or, une boîte en bois, des verres, des flacons de toilette en faïence et argent, des pochettes en cuir, des dents de chevaux, un grand miroir en argent avec une poignée ajourée et un décor de végétaux et d'animaux stylisés dorés (aigle et taureaux ailés). Les vêtements étaient décorés de plusieurs plaques, représentant des fleurs, des rosaces et une panthère bondissant sur le dos d'une antilope. Il y avait aussi 395 pièces recouvertes de feuilles d'or et cousues sur le pantalon, la chemise et le foulard. Le défunt portait un châle avec une frange et une chaîne d'or, et les manches de la chemise étaient agrémentées de perles multicolores, formant un motif géométrique complexe. Deux boucles d'or décorées à certains endroits d'émail cloisonné ont été trouvées dans la zone de l'os temporal. Les archéologues ont également découvert des équipements utilisés dans l'art du tatouage, dont deux palettes de pierre à mélange et des aiguilles en fer recouvertes d'or, ainsi que des cuillères en os utilisées pour mélanger les peintures et des stylos décorés avec des animaux. **Source Pasthorizonpr.com**

▸ Public averti

LE CHER, HISTOIRE ET ARCHÉOLOGIE D'UN COURS D'EAU.

Sous la direction de Virginie Serna

Les eaux intérieures sont le conservatoire de nombreux vestiges archéologiques (cf. Archéothéma n° 7). Les travaux de recherche menés à l'échelle d'un cours d'eau comme le Cher permettent d'en avoir un riche aperçu. Cet ouvrage présente ainsi les résultats détaillés d'un programme de recherche conduit de 2004 à 2011, tant en archives qu'en prospection. C'est l'histoire globale d'un cours d'eau du Moyen Âge à nos jours qui est ainsi disséquée : son espace nautique, ses contraintes géographiques, ses activités multiples (eau comme ressource, eau comme énergie). Tout un paysage façonné par l'homme se dévoile avec ses embarcations, ses pertuis, duits, digues, barrages, écluses et chemin de halage ; ses ports, ses ponts, ses moulins, ses pêcheries... Avec une iconographie abondante faisant la part belle à la documentation d'archive, c'est une somme agréable à consulter. Elle interpellera aussi sur le potentiel des cours d'eau, espaces trop rarement pris en compte par l'archéologie préventive.

Virginie Serna (sous la direction de), *Le Cher. Histoire et archéologie d'un cours d'eau*, FERACF [43e supplément à la Revue Archéologique du Centre de la France], Tours, 2013, 326 pages, 37€

Gwyn Meirion-Jones (sous la direction de), *La demeure seigneuriale dans l'espace Plantagenêt, salle, chambres et tours*, Presses universitaires de Rennes [collection Art et Société], Rennes, 2013, 29€

▸ Public averti, passionné

La demeure seigneuriale dans l'espace Plantagenêt

Salle, chambres et tours

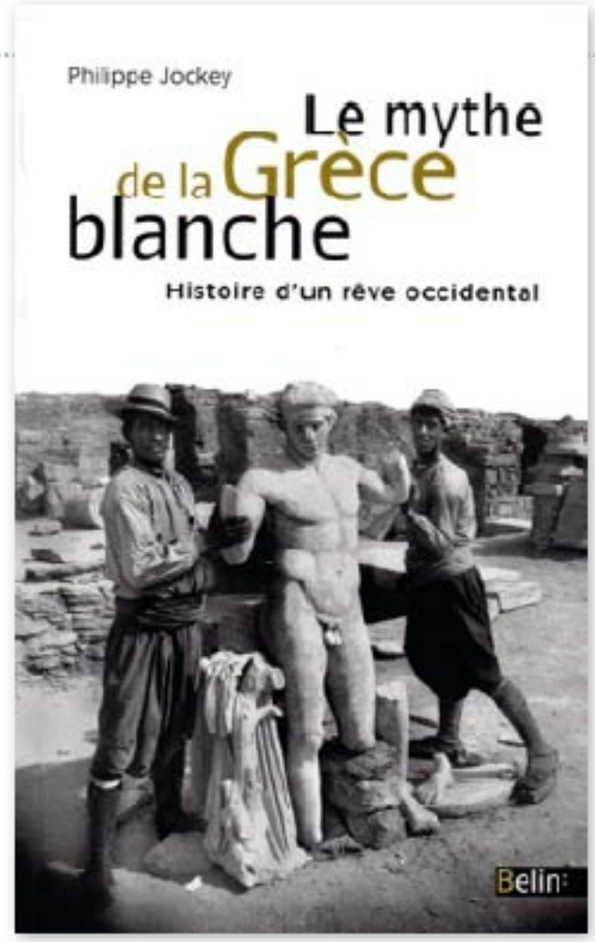
Sous la direction de Gwyn Meirion-Jones

Si l'étude du château a monopolisé de longue date la vision des élites médiévales laïques, les espaces et constructions domestiques sont le vrai reflet du quotidien du monde seigneurial. Les seigneurs ont bâti des résidences, lieux de pouvoir en étroite relation avec leur style de vie. C'est la présence d'une salle et d'une chambre haute qui distingue la résidence noble de la demeure paysanne. Le présent travail collectif réunit près de 22 contributions concernant la demeure seigneuriale du XIe au XVe siècle au sein d'un vaste espace allant de l'Écosse aux Pyrénées. Parfois éclectique dans son contenu, il rassemble plusieurs synthèses régionales (Angleterre, Bretagne, Anjou, Aquitaine), des monographies d'édifices et des sujets spécifiques (charpentes des combles et planchers, ameublement d'après les inventaires après décès, moulins fortifiés, etc.). Abondamment illustré, le présent ouvrage, s'il aborde parfois de sujets pointus, est à même de séduire un public plus large que le seul milieu universitaire. Le ratio entre la richesse des contenus, la qualité éditoriale (présentation, reliure) et son petit prix peuvent faire une acquisition appréciée des passionnés de Moyen Âge et des châteaux.

Public averti

Le mythe de la Grèce blanche. Histoire d'un rêve occidental

Par Philippe Jockey



← **Philippe Jockey, *Le mythe de la grèce blanche. Histoire d'un rêve occidental*, éditions Belin, Paris, 2013, 291 p., 19€**

Ce livre passionnant peut mettre mal à l'aise ou déranger les esprits chagrins car il joue constamment sur le second degré tout en restant grave. On peut également y relever deux approches complémentaires : l'une purement scientifique, qui s'appuye sur les dernières technologies donnant les preuves incontestables de la présence de polychromie et d'or sur toute la sculpture grecque ; l'autre rappelant une idéologie sortie tout droit du siècle des Lumières et amplifiée au XIX[e] siècle : la primauté de la race blanche (symbole de pureté) sur les autres, bigarrées et donc barbares. Il est vrai qu'on a beaucoup de mal à imaginer les frises du Parthénon, la Vénus de Milo, la Victoire de Samothrace ou le Diadumène de Délos (photo de couverture) tout bariolés de couleurs vives ou recouverts d'une éclatante couche de dorure. Cette mise en exergue du blanc, symbole de pureté, participe d'une vision angélique de l'Antiquité classique, idéalisée par la Renaissance. Mais elle suscite le malaise dès lors qu'on voit s'opposer, au début du XIX[e] siècle, « avec une radicalité esthétique inédite, identités blanches et altérités colorées » (p. 184). L'auteur, qui maîtrise parfaitement son sujet, n'hésite pas à parler, avec beaucoup de sarcasme, voire d'ironie, de « formidable opération de blanchiment de mémoire » lorsqu'il aborde la révolution grecque de 1830 qu'il qualifie de « catharsis de la blancheur ». Et ce rejet de la couleur ne concerne pas seulement la période ottomane, mais aussi l'Empire byzantin (même si ce dernier retrouvera rapidement toute sa place dans l'histoire de l'hellénisme alors que le premier sera banni des mémoires, davantage encore après 1915). L'exemple donné par les Grecs sera repris par les nations occidentales qui s'identifient alors à elle. Et les États-Unis ne sont pas en reste, eux qui possèdent la… Maison blanche, dont la façade nord rappelle les Propylées de l'Acropole d'Athènes ! Puis arriva Arthur de Gabineau (1816-1882) et son *Essai sur l'inégalité des races humaines* (1853 et 1855) qui développe des théories raciales où les couleurs reflètent une hiérarchie du monde et des « races » qui le composent. Un tournant radical s'opère toutefois à partir du milieu du XIX[e] siècle grâce, notamment, à des architectes de renom qui parcourent la Grèce et en rapportent des reconstitutions graphiques des couleurs de la Grèce ancienne : Jacques Ignace Hittorff (1792-1867) en est un parfait exemple. La polychromie de la Grèce antique (re)devient un motif en soi. Aujourd'hui, le milieu académique reconnaît la réalité de la polychromie de l'architecture et de la sculpture du monde grec ancien, même si on peut utiliser ici et là le qualificatif de « kitsch ». Par contre, il existe encore des secteurs comme la caractérisation physico-chimique des marbres, le tourisme et le nationalisme patrimonial où l'on observe une certaine résilience blanche. Comme le souligne très bien Philippe Jockey en conclusion de son livre, « le mythe de la Grèce blanche (…) est désormais une parole patrimonialisée ». Alliant à la fois travail scientifique et étude socio-historique, cet ouvrage se lit très agréablement. L'esprit est subtil et l'auteur ne tombe jamais dans la caricature ou l'excès. Ses analyses sont fines et une bonne bibliographie permet d'approfondir le sujet pour ceux qui le souhaitent. On regrettera toutefois l'absence d'iconographie (en couleur ou en noir et blanc !) à l'exception de la couverture et d'une vignette en quatrième de couverture. Mais comme la Grèce et ses œuvres sont partout, cette remarque n'est, somme toute, que secondaire.

Prolongez votre découverte des jeux et des jouets sur

Jocari (latin *iocari* s'amuser, *iocus* jeu)

ÉGYPTE · PROCHE-ORIENT · GRÈCE · ROME · EUROPE MÉDIÉVALE · EUROPE DU NORD · RENAISSANCE

Base de données
Sources iconographiques
Sources archéologiques
Sources écrites
Musées
Bibliographie

www.jocari.be

Découvrez les jouets et jouez aux jeux des Anciens

Richement illustré

Règles de jeux et plateaux spécialement conçus pour être reproduits

Tableau de Breughel l'Ancien

Égypte, Proche-Orient, Grèce, Rome, Europe médiévale et Vikings

Sommaire et commande en ligne sur
www.safran.be

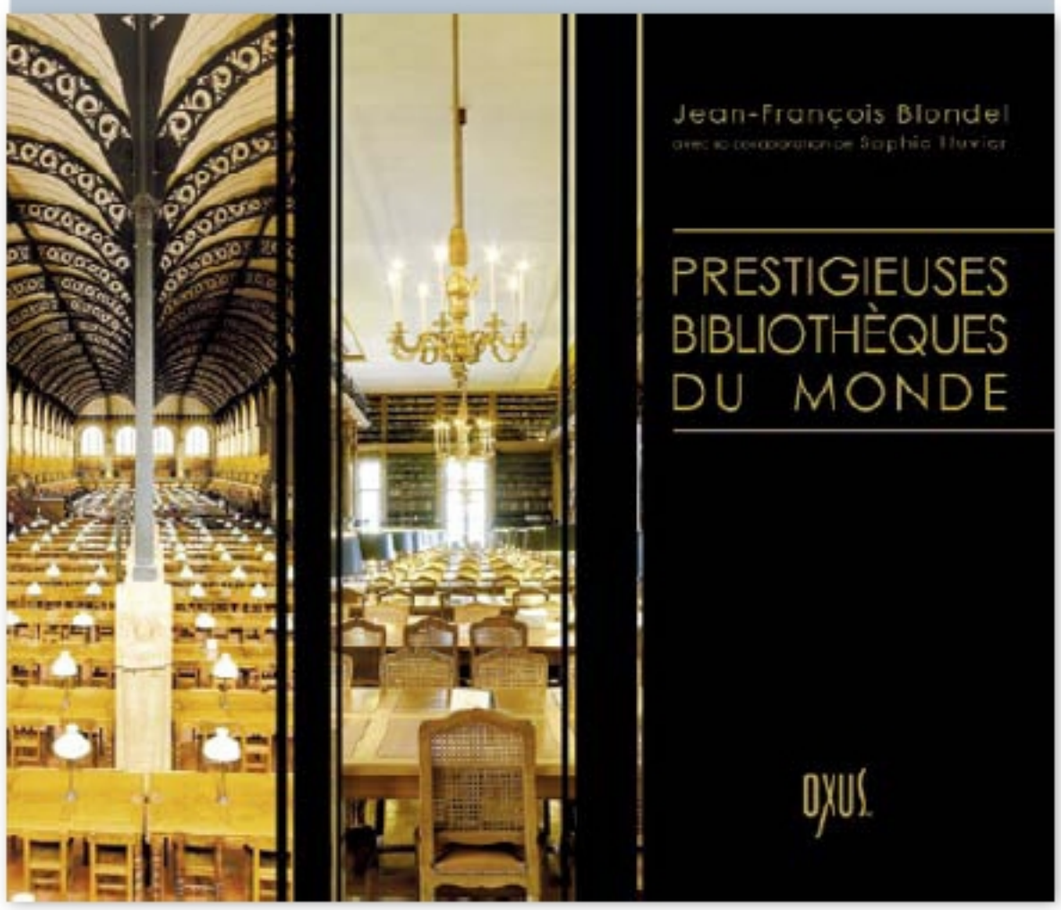
Grand public

PRESTIGIEUSES BIBLIOTHÈQUES DU MONDE

Par Jean François Blondel

Les éditions Oxus et Jean-François Blondel nous invitent à un tour du monde bibliomaniaque, à une initiation à l'histoire des bibliothèques et de la conservation des connaissances. L'ouvrage, que l'on peut classer dans la catégorie des « Beaux-livres » nous propose un voyage dans près de soixante bibliothèque, parmi les plus riches et les plus belles. Depuis la quasi mythique bibliothèque d'Alexandrie, ces lieux de savoirs (mais aussi de pouvoir) sont nés des volontés de puissants et d'érudits. Telle une vision microcosmique du monde, elles sont des temples de la conservation de la culture et du savoir. L'ouvrage est bien organisé, à la manière des rayonnages des bibliothèques. Après une (trop) courte introduction, les bibliothèques sont présentés, par continents, de Paris à Tokyo en passant par la monstrueuse *Congress Library* de Washington (150 millions de livres) jusqu'à la plus modeste mais magique bibliothèque du Mont Saint-Michel (14 000 livres). Il ne s'arrête pas seulement sur les bibliothèques anciennes ou disparues comme celle de Pergame, mais présente aussi des bâtiments contemporains comme la BNF. Pour chaque bibliothèque est présenté son histoire et ses collections remarquables, de manière concise et illustrée.

Jean François Blondel, Sophie Huvier (coll.), *Prestigieuses bibliothèques du monde*, éditions Oxus, Escaquens, 2013, 240 pages, 39€



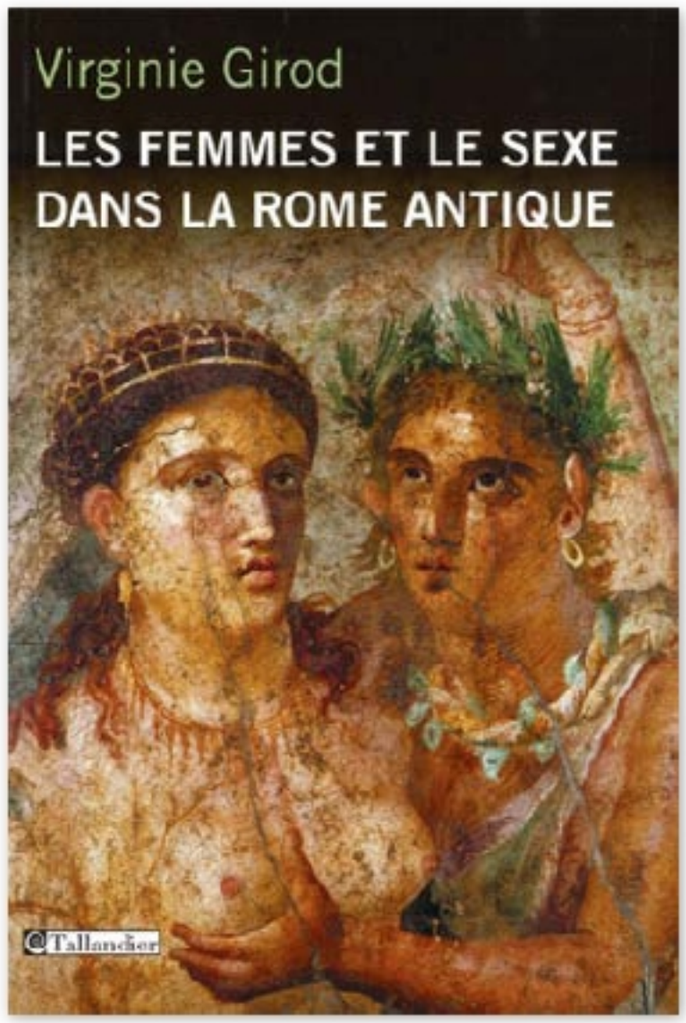
Curieux

Les femmes et le sexe dans la Rome antique

Par Virginie Girod

Quelle place pour la femme dans la société romaine antique ? Quelle condition pour la femme romaine ? En décortiquant les sources de toute natures (textes, iconographie), Virginie Girod tente de répondre à cette question sous l'angle de la vie sexuelle. Une même femme ne pouvait être une matrone respectable et une débauchée. Les femmes furent classées en catégories, leur statut social encadrait leur vie sexuelle en fonction de règles morales. La femme mariée était cantonnée dans un rôle reproducteur dénué de sensualité. C'était aux prostitués (esclaves, affranchies ou plus rarement libres) qu'incombait de distraire sexuellement les hommes. Les Romains était-ils tous des débauchés ? L'ouvrage décortique les racines de la morale sexuelle romaine, dans les mythes politiques et la religion. Il interroge la place du corps féminin et la nature des pratiques sexuelles et érotiques. Ce n'est pas le portrait de la femme romaine que nous brosse Virginie Girod, mais celui des femmes de la société romaine de toutes conditions. S'il s'agit de l'adaptation d'un travail de thèse soutenu à la Sorbonne, le propos de ce livre est clair et bien construit, fourmillant d'exemples. Au final, c'est un éclairage nouveau sur la vie quotidienne à l'époque antique, nous renvoyant aussi le miroir de notre société.

Virginie Girod, *Les femmes et le sexe dans la Rome antique*, éditions Tallandier, Paris, 2013, 365 pages, 23,90€



↑ Alain Salamagne, Jean Kerhervé, Gérard Dantet (sous la direction de), *Châteaux et mode de vie au temps des ducs de Bretagne*, Presses universitaires de Rennes/Presses universitaires François Rabelais, Rennes/Tours, 2012, 362 pages, 30€

▸ Universitaires, curieux

Châteaux et mode de vie au temps des ducs de Bretagne

Sous la direction d'Alain Salamagne, Jean Kerhervé et Gérard Dantet

Le château, emblème du Moyen Âge et du pouvoir seigneurial dont l'image oscille souvent entre sombre forteresse et riche palais, est avant tout un espace habité. Ces actes de colloques abordent principalement la fin du Moyen Âge dans le duché de Bretagne. Une portion importante des communications concernent la résidence ducale de Suscinio (commune de Sarzeau, Morbihan), souvent mises en perspective par d'autres sites ou des sujets connexes. Ainsi la mise en valeur et la restauration de Suscinio est-elle présentée en parallèle avec celle du château de Nantes. Les contributions abordent des sujets variés, comme la gestion des domaines, les chasses ou encore les manoirs de plaisance. Dans le château, les espaces sont aménagés et distribués selon des critères variés : fonctionnalité, confort, cérémonial, contraintes d'antériorité… Salles, tours et logis évoluent pour s'adapter. Le décor enfin est une composante majeure du « paraître » seigneurial. Sculptures, enduits peints et carreaux de pavements, parfois armoriés s'organisent selon la nature des espaces (4 articles abordent ce dernier sujet). Un travail d'érudition qui présente l'attrait d'une forme plaisante.

Festival du Film Archéologique de Toulouse

> L'association Airchéo du CE Airbus Opérations SAS, en partenariat avec le Musée Saint-Raymond, musée des Antiques de Toulouse, organise le Festival du Film Archéologique de Toulouse les 22 et 23 novembre 2013. Une des idées majeures de ce Festival est de présenter sous une forme vivante et accessible les résultats de travaux archéologiques menés à ce jour et permettre un échange entre archéologues, scientifiques, professionnels de l'image et le grand public.
Ce festival, dont l'entrée est gratuite, s'organise sur deux journées proposées à un large public.
Les lieux de projections sont la salle Nougaro, 20 chemin de Garric, 31200 Toulouse (le vendredi 22 à 20h00), et la salle Sénéchal, 17 rue de Rémuzat, 31000 Toulouse (le samedi 23 à 14h00).
Le Prix du public sera attribué par vote à bulletin secret, et le torque d'Or d'Airchéo sera remis au lauréat à l'issue du festival.
La programmation est consultable sur le site http://www.aircheo.com

INFORMATIONS
AIRCHÉO Festival du Film Archéologique de Toulouse
CE AIRBUS OPERATIONS Toulouse –
Loisirs Arts Culture Espace Loisirs
316 Route de Bayonne – BP 83172
31027 Toulouse cedex
Tél. 05 61 93 03 03 – 06 86 94 29 00 –
06 83 37 39 09 - 06 22 64 31 37

DE ROUGE ET DE NOIR

Les vases grecs de la collection de Luynes

Du 28 octobre 2013 au 4 janvier 2015
Bibliothèque Nationale de France, Richelieu
Musée des Monnaies, médailles et antiques

La Bibliothèque nationale de France présente au sein de son Musée des Monnaies, médailles et antiques, l'intégralité des vases grecs de la collection de Luynes. Les 100 céramiques qui proviennent des découvertes archéologiques réalisées en Italie au XIXe siècle permettront au visiteur de découvrir les plus belles pièces des ateliers de potiers athéniens des VIe et Ve siècles avant J.- C.

L'ensemble de ces vases ornés de rouge et de noir retrace l'histoire d'un artisanat tiré vers les sommets, et convoque l'esprit et la vie de la Grèce antique. Ces œuvres remarquables au riche décor figuré se proposent au regard moderne comme les pièces désassemblées d'un puzzle, sorties des fours grecs voici 2 500 ans. Elles ont été rassemblées par le duc de Luynes dans sa fameuse collection d'archéologie et de numismatique, dont le don à la Bibliothèque nationale en 1862 est l'un des plus prestigieux jamais offerts à une institution française.

↑ **Cratère lucanien à figures rouges, *Ulysse consultant l'ombre de Tirésias*, attribué au peintre de Dolon. Métaponte, 390-380 av. J.-C. BnF, dép. des Monnaies, médailles et antiques.**

Le duc de Luynes et sa collection

Honoré d'Albert, duc de Luynes (1802-1867) est une des plus illustres figures des arts et de l'archéologie du XIXe siècle. Ce riche aristocrate, érudit et mécène, était passionné d'Antiquité. À Paris comme en Italie ou en Grèce, il a constitué un ensemble unique de monnaies et d'antiques. À la fin de sa vie, il donna ces pièces au « Cabinet des Médailles » afin qu'elles soient visibles par tous et puissent être étudiées par les savants. L'ensemble des cent vases en céramique a été rassemblé par le duc entre les années 1820 et 1850. À cette époque, les plus beaux exemplaires, issus des fouilles d'Étrurie et d'Italie du Sud, sont avidement recherchés par les grands collectionneurs et les musées d'Europe. Reflet du goût de l'homme qui les a choisis, ils offrent tous un intérêt à la fois esthétique et thématique.

Les vases grecs

Cette collection permet de découvrir comment les artisans athéniens ont créé l'une des productions de céramiques les plus sophistiquées. Leur décor provient presque uniquement du contraste entre la couleur rouge de l'argile propre à la région d'Athènes et le beau vernis noir brillant. Destinés aux élites grecques mais aussi étrusques qui les faisaient venir en Italie, ces vases étaient principalement utilisés dans la vie quotidienne, pour le banquet ou pour la toilette. Certains étaient aussi choisis pour honorer les dieux ou les morts.

L'habitude de les décorer de scènes figurées très soignées, parfois complexes, représentant hommes et dieux, est une particularité de l'Antiquité grecque qui participe à faire des plus beaux vases de véritables chefs-d'œuvre.

Images de la Grèce antique

Les vases de Luynes et la riche iconographie qu'ils portent constituent un véritable répertoire pour approcher la Grèce antique. Les mythes sont largement illustrés : dieux olympiens, héros (Héraclès, Thésée, Ulysse…) ; le monde dionysiaque autour de la consommation du vin est particulièrement important sur des vases destinés à être utilisés lors des banquets. Les images permettent aussi de mieux comprendre certains aspects de la vie quotidienne des Athéniens : le banquet, les jeux athlétiques, la guerre, la séduction… Chaque vase éclaire une facette de la vie et des croyances antiques, et tous se font écho pour raconter la civilisation grecque.

INFORMATIONS PRATIQUES

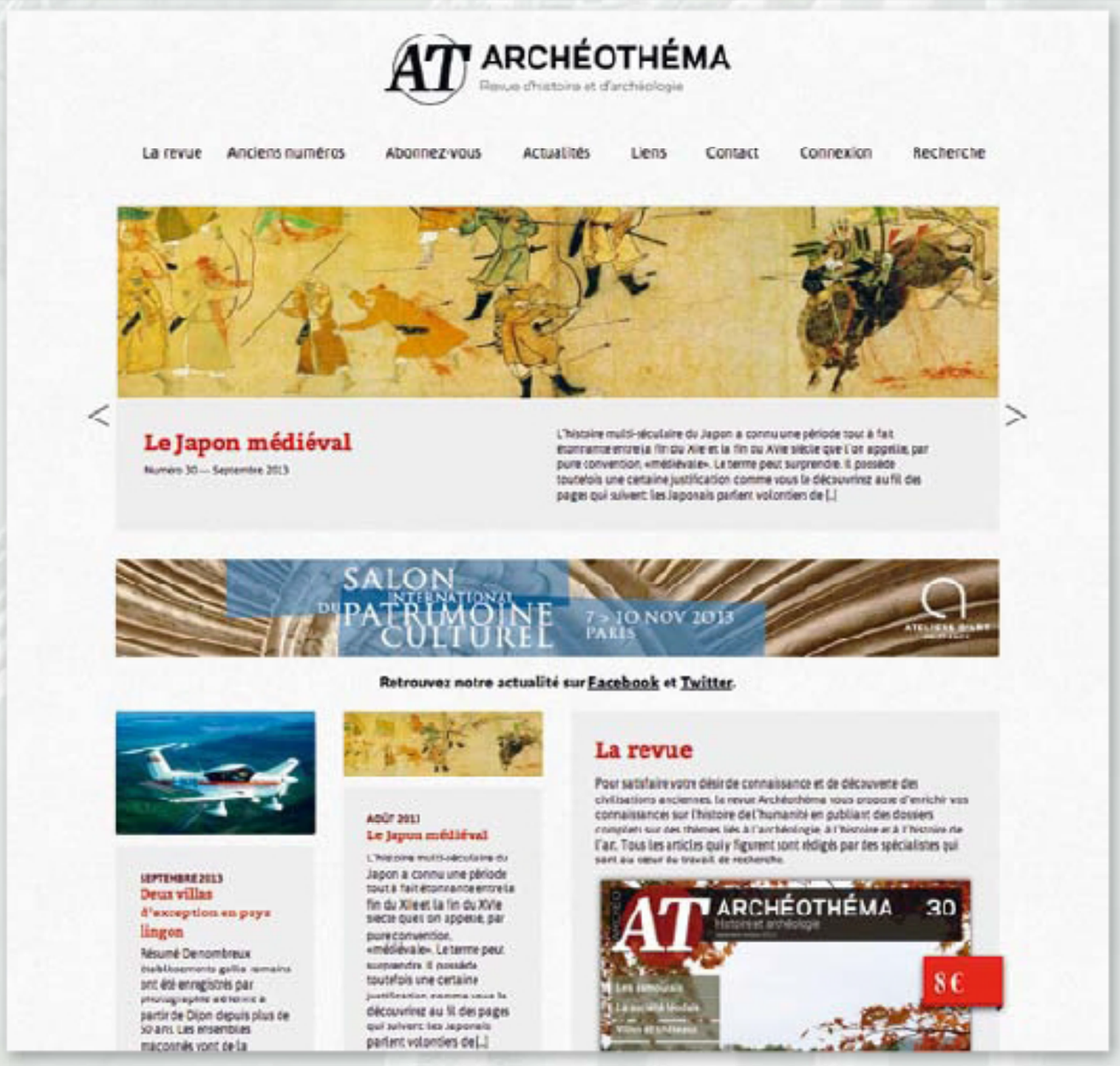
De Rouge et de Noir. Les vases grecs de la collection de Luynes, du 28 octobre 2013 au 4 janvier 2015

- **Contact** : BnF Richelieu. Musée des Monnaies, médailles et antiques 5, rue Vivienne, Paris IIe.
- **Horaires** : Du lundi au vendredi 13h à 17h45, samedi 13h à 16h45, dimanche 12h à 18h. Fermeture les jours fériés. Entrée libre.
- **Comissariat** : Cécile Colonna, conservateur, département des Monnaies, médailles et antiques, BnF.

- **Publication** : *De Rouge et de Noir. Les vases grecs de la collection de Luynes*, éditions Gourcuff-Gradenigo, 128 pages, 150 illustrations, 29€.

Découvrez notre site internet

www.archeothema.com



Suivez-nous également sur les réseaux sociaux !

Vous y trouverez tout ce que vous voulez savoir sur la revue, le contenu détaillé des anciens numéros, les dernières actualités en archéologie et en histoire, les procédures d'abonnements en ligne et d'achats des numéros déjà parus.

Devenez membre du site www.archeothema.com et commentez les dernières parutions.

Découvrez l'entretien vidéo avec Véronique Dasen et Ulrich Schädler qui nous parlent des jeux et des jouets gréco-romains.

Pour toute information sur le site, contactez : info@archeothema.com
Pour une insertion publicitaire, contactez : pub@archeothema.com

Erratum

Dans le numéro 28, Inventions et techniques, de mai-juin 2013, le dessin qui figure au bas de page 31, est de Monsieur Paul Kessener et représente la reconstitution d'une machine figurant en bas relief sur le couvercle du sarcophage d'Ammianos découvert dans la nécropole de Hierapolis en Turquie.

Archéothéma
est soutenu par

Avec le soutien du CNL Centre national du livre

7 > 10
NOV 2013
CARROUSEL
DU LOUVRE
PARIS

SALON INTERNATIONAL DU PATRIMOINE CULTUREL

THÈME 2013 :
PATRIMOINE ET TERRITOIRES

www.patrimoineculturel.com

Art&Décoration · metronews · Connaissance des arts · Ateliers d'art de France · ANous Paris · Le Figaro Magazine